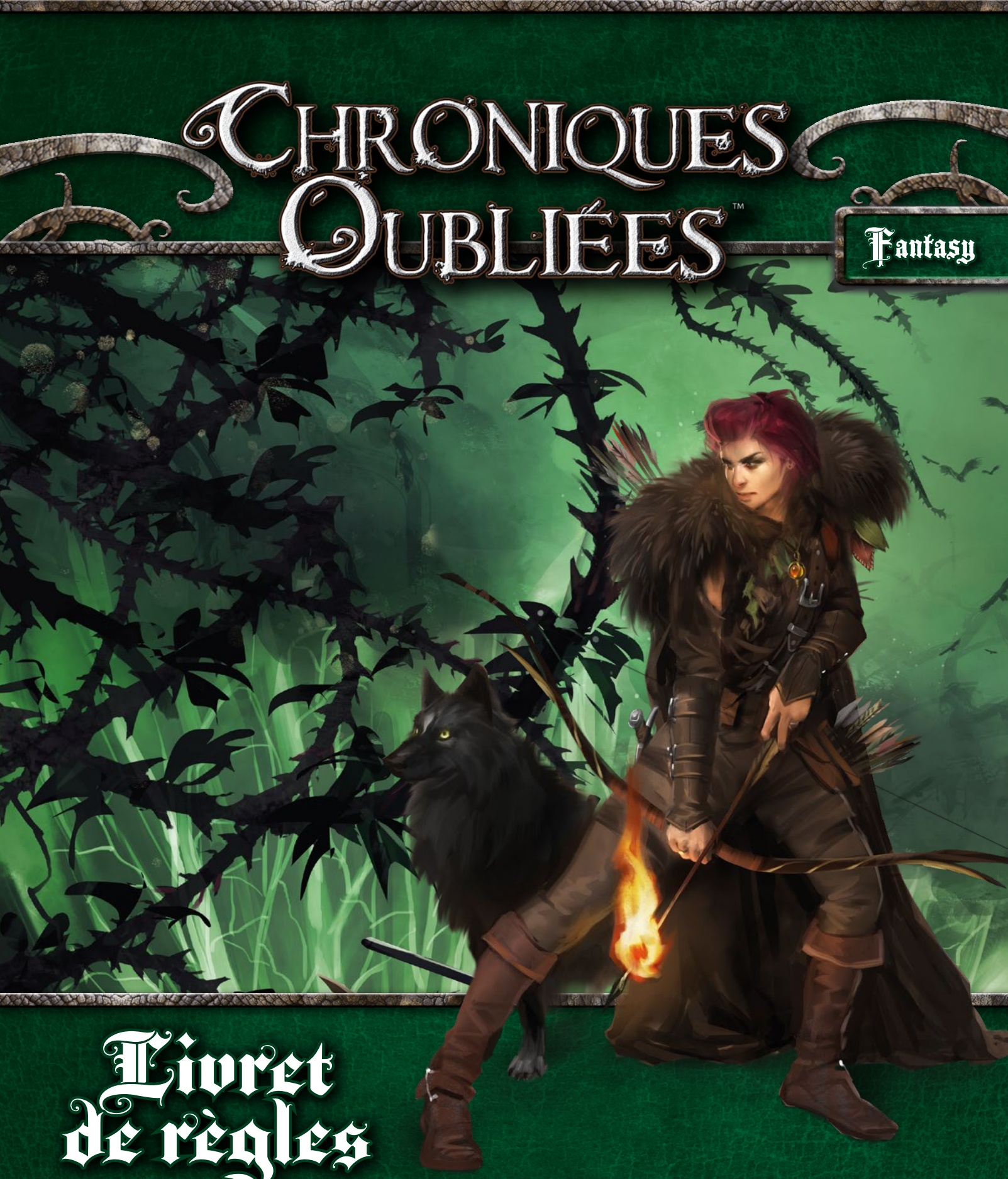
Chroniques Oubliées™

Fantasy



Livret de règles

Découvrez le jeu de rôle

ABONNEZ-VOUS À CASUS BELLI !

LE MAGAZINE DE RÉFÉRENCE DES JEUX DE RÔLE

54 €* POUR
6 NUMÉROS
EN VERSION **PAPIER**
+ PDF
SOIT UNE ÉCONOMIE DE
30 € PAR AN !



* *Tarif valable pour la France métropolitaine uniquement.*

Chroniques Oubliées™

Fantasy

Livret de Règles

Crédits

Directeur de publication
David Burckle

Règles originales
David Burckle & Damien Coltice

Développement des règles
Laurent « Kegron » Bernasconi

Edition, direction artistique
Thomas Berjoan

Illustration de la boîte
Aurore Folny

Illustrations intérieures
Rolland Barthélémy (Papy Donjon), Aurore Folny, Benjamin Giletti et Grégoire Veauléger

Relectures
Loïs Emmanuel Meyer, Damien Coltice et Jérôme Cordier

Design
Damien Coltice

Maquette
Jérôme Cordier

L'équipe de Black Book Editions
Thomas Berjoan, Eric Bernard, Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno, Damien Coltice, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Romano Garnier, Laura Hoffmann, Justine Largy, Aurélie Pesseas

Remerciements

David & Damien remercient Laurent et le magazine *Casus Belli* d'avoir permi au projet *Chroniques Oubliées* de se développer et de devenir un jeu populaire et apprécié.

BBE remercie également Aurore Folny pour donner vie à nos envies les plus folles avec un talent vraiment singulier !

Laurent tient à remercier Jean-Philippe, Martin, Jules et Véro mais aussi tous les playtesteurs, notamment les plus pertinents, Stéphane D et Quentin L.

Black Book Éditions dédicace cette extension à toutes celles et ceux qui ont utilisé et utiliseront ce formidable outil qu'est la gamme initiation de COF pour faire découvrir le jeu de rôle autour d'eux.

Un grand merci à toute la communauté Casus et CO qui œuvre à transmettre la flamme du JdR.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est publié par Black Book éditions. Tous droits réservés.
2019 © Black Book Éditions.

Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 Saint Priest

black-book-editions.fr

Avant-propos

Figurines
Le nombre de figurines dans cette boîte ne couvre malheureusement pas tous les besoins des scènes parfois d'ampleur de la campagne. Tous les types de monstres sont représentés mais il vous faudra parfois « tricher » en complétant par exemple une troupe d'orques avec quelques soldats. Sans quoi, il aurait fallu une deuxième boite uniquement pour les figurines !

Bienvenue dans le jeu de rôle *Chroniques Oubliées Fantasy*. Vous avez ouvert la boîte, découvert son contenu et vous êtes maintenant en train de lire le livret des règles du jeu !

Si vous lisez ces lignes, vous êtes déjà l'heureux propriétaire de la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure*. Si ce n'est pas le cas, sachez que ce que vous tenez entre vos mains n'est pas un produit indépendant. Pour pouvoir jouer, il vous faut être en possession de la première boîte de jeu (*Chroniques Oubliées*, *Initiation au jeu d'aventure*) ou des règles complètes du jeu (*Chroniques OubliéesFantasy*).

Contenu de la boîte

Voici la liste de tout ce que vous devez trouver dans cette boîte :

- Ce livret de jeu, contenant les règles,
- Le livret contenant les aventures de la campagne *Vengeance*,
- Un bloc de feuilles de personnage vierges (recto-verso),
- Dix feuilles de personnage prétirés recto-verso (pour jouer immédiatement !),
- Des aides de jeu (plan, résumé de règles, etc...)
- Une surface effaçable à sec et pliable proposant d'un côté une scène d'aventure et de l'autre le plan de la cité de Wyks,
- 2 planches de 45 pions cartonnés représentant les personnages prétirés et les monstres, accompagnées de leurs 18 socles en plastique.



Les conseils de

PAPY DONJON

Salut, la bleusaille ! Alors tu y as pris goût, au jeu de rôle, et tu es de retour pour de nouvelles aventures ? Je suis fier de toi ! Mais ne t'emballe pas trop et reste modeste, on va faire un bout de chemin ensemble, parce que mon petit doigt me dit que tu vas encore avoir besoin de l'aide de Papy Donjon !

Pour jouer la campagne Vengeance, vous aurez besoin des règles de base de Chroniques Oubliées, disponibles dans la boîte Initiation au jeu de rôle de CO Fantasy ou dans le Livre de base de CO Fantasy (qui existe en version Deluxe avec couverture cartonnée ou en version Hors-série Casus Belli avec couverture souple)



Création de personnage

Les règles présentées dans la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* sont toujours d'actualité. Nous allons simplement vous présenter ici de nouvelles possibilités. Vous avez notamment accès à **5 nouvelles feuilles de personnages prétirés**.

Les caractéristiques

La méthode de génération de caractéristiques proposée dans la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* possède un énorme avantage : elle est très simple. Mais elle possède aussi un gros inconvénient, elle peut parfois aboutir à de réels déséquilibres entre les personnages. À tel point que cela pourrait gâcher le plaisir de certains joueurs et susciter des tensions dans le groupe. Nous vous proposons donc ici une méthode alternative qui a l'avantage de mettre tous les personnages sur un pied d'égalité.

Méthode semi-aléatoire

Pour déterminer les caractéristiques, lancez 2d6 et ajoutez +6 au résultat. Notez la valeur de caractéristique obtenue. Retranchez ensuite ce résultat (celui des 2d6) à un score de 19. Notez aussi cette seconde valeur de caractéristique obtenue.

Répétez cette opération 2 fois de plus. Vous obtenez ainsi 6 valeurs que vous devez répartir entre les 6 caractéristiques.

> ***Exemple :*** *Claire lance deux d6 et obtient 4 et 5, soit un résultat de 9. Sa première valeur de caractéristique est un joli 15 (9 + 6). Sa seconde valeur de caractéristique est un plus médiocre 10 (19 - 9 = 10). Elle doit encore répéter cette procédure deux fois.*

Si vous voulez donner un peu plus de contrôle au joueur sur son tirage, autorisez-le une fois à remplacer le résultat d'un dé par la valeur de son choix (de 1 à 6).



Krush le guerrier demi-orc

Exemple : *au second tirage Claire obtient 5 et 2 aux dés. Comme elle imagine un personnage très adroit, elle choisit de remplacer le 2 obtenu par un 6 pour un total de 11. Cela lui permet d'obtenir un 17 (11 + 6) qu'elle assignera en DEX. Sa caractéristique complémentaire sera un 8 (19 - 11).*

Les races

Voici deux nouvelles races qui peuvent être jouées : les halfelins et les gnomes.

- **Le gnome** est un peu plus petit qu'un nain, mais bien moins robuste. Il est sympathique et d'une nature curieuse, tout autant fasciné par la science que par la magie. Il s'entend très bien avec les nains et les halfelins, et même les elfes le considèrent avec bienveillance. +2 à la valeur d'INT, -2 à la valeur de FOR.
- **Le halfelin** est la plus petite des races jouables. Bon vivant, vif et curieux, parfois farceur, les autres races le considèrent souvent inoffensif, mais parfois aussi comme un troublion un peu pénible, voire comme un voleur… +2 à la valeur de DEX, -2 à la valeur de FOR.

Le tableau ci-contre récapitule des informations supplémentaires sur les 5 races issues de la boîte d'*initiation au jeu d'aventure* plus les 2 nouvelles.

La taille et le poids moyens doivent être modifiés en fonction de la Force du personnage : un personnage avec un Mod. de FOR élevé sera plus lourd et plus grand que la moyenne et inversement pour un personnage avec un Mod. de FOR négatif.



Karoom le prêtre nain

Race	Age de départ	Espérance de vie	Taille moyenne	Poids
Humain	18+	100 ans	1,75 m	75 kg
Demi-elfe	20+	150 ans	1,70 m	60 kg
Demi-orque	15+	60 ans	1,90 m	110 kg
Elfe	50+	450 ans	1,60 m	50 kg
Gnome	40+	250 ans	1,10 m	40 kg
Halfelin	20+	150 ans	90 cm	25 kg
Nain	40+	250 ans	1,25 m	75 kg

Vision nocturne

Toutes les créatures ne sont pas égales lorsqu'il s'agit de voir dans le noir. De nuit, une créature qui ne voit pas dans le noir est considérée *aveuglée* (voir les règles) : c'est le cas des **humains,** des **halfelins** et des **gnomes**, et des autres races sous certaines conditions.

- Les **elfes** voient dans le noir sous la lumière des étoiles, ils ne subissent aucun malus à leur actions la nuit en extérieur.
- Les **demi-elfes** voient dans le noir sous la lumière des étoiles jusqu'à une distance de 30 mètres. Ils ne subissent aucun malus à leur actions la nuit en extérieur tant que cela ne nécessite pas de voir à plus de 30 mètres.
- Les **nains** et les **orques** voient dans le noir jusqu'à une distance de 30 mètres. Ils ne subissent aucun malus à leurs actions dans le noir tant que cela ne nécessite pas de voir à plus de 30 mètres.

Les profils

5 nouveaux profils font leur apparition. Les nouveaux profils suivent les mêmes règles que ceux déjà présentés dans la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure*.

- Le **barbare** est un combattant sauvage issu d'une culture primitive. Il affronte ses ennemis sans se cacher derrière une armure.
- Le **barde** est un artiste qui utilise la magie, le spectacle, la diplomatie ou parfois même l'escrime pour parvenir à ses fins.
- Le **chevalier** est un combattant issu de la noblesse ou d'un ordre de chevalerie. Il porte une lourde armure et chevauche un puissant destrier.
- Le **druide** est un prêtre de la nature qui défend les étendues sauvages et tire ses pouvoirs des animaux et des plantes.
- L'**ensorceleur** possède un don inné pour la magie. Ses pouvoirs sont globalement plus subtils et moins directs que ceux du magicien.

Caractéristiques importantes

Il n'est pas évident pour un joueur débutant de savoir quelle caractéristique est importante pour son personnage à sa création, voici donc un petit tableau pour aider les

Profil	Dé de vie	Carac. primaire	Carac(s) secondaire(s)
Barbare	d12	FOR	DEX, CON
Barde	d6	CHA	DEX, INT
Chevalier	d10	FOR	CON, CHA
Druide	d8	SAG	CON, DEX
Ensorceleur	d4	CHA	CON, DEX
Guerrier	d10	FOR	CON, DEX
Magicien	d4	INT	CON, DEX
Prêtre	d8	SAG	CON, CHA
Rôdeur	d8	DEX	SAG, CON
Voleur	d6	DEX	INT, CHA

Tu as accès à 5 nouveaux personnages prétirés et, plus loin dans cet ouvrage, à une succession d'aventures qui débutent au niveau 5. La tentation est grande de sauter le pas et d'utiliser les nouveaux personnages directement au niveau 5… Ce sont les jeunes ça, ils veulent tout et tout de suite ! Ah ah, comme je les comprends… mais ce n'est pas une bonne idée. Il vaut mieux prendre en main un personnage au niveau 1. D'une part, il est plus facile d'apprendre les nouvelles capacités progressivement et, d'autre part, le joueur appréciera d'autant plus la puissance de son personnage qu'il en aura bavé un peu pour en arriver là !
Maintenant, si tu n'as pas le choix et que tu as un nouveau joueur à ta table, ne le désavantage pas par rapport aux autres et fais-le démarrer au même niveau que les autres joueurs. Sur chaque nouvelle fiche de personnage de niveau 5, le héros possède un objet magique. Si le personnage a joué la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure*, il peut conserver simplement le ou les objets dont il a fait l'acquisition.

joueurs à ne pas créer un personnage déséquilibré. Il récapitule aussi les dés de vies de tous les profils.

PV

Obtenir un résultat de 1 ou 2 au dé de vie lors du passage de niveau peut être frustrant pour le joueur. Aussi à chaque passage de niveau, un joueur peut choisir d'obtenir un nombre de PV ♥ fixe plutôt que de lancer le dé de vie. Dans ce cas, il gagne les PV ♥ suivants : d4=3, d6=4, d8=5, d10=6, d12=7.

Toutefois, cette décision doit être prise avant de lancer le dé de vie : c'est une prise de risque à assumer. Soyez intransigeant là-dessus, sinon les personnages auront beaucoup plus de PV ♥ que la moyenne et cela rendra les combats trop faciles.

Attaque magique

- Voici les modificateurs d'attaque magique pour les nouveaux profils de lanceur de sort :
- Si votre personnage est un barde ou un ensorceleur, son modificateur d'**attaque magique** est égal à son **mod. de CHA** auquel vous devez ajouter son niveau.
- Si votre personnage est un prêtre ou un druide, son modificateur d'**attaque magique** est égal à son **mod. de SAG** auquel vous devez ajouter son niveau.

L'équipement

Voici la liste d'équipement de départ pour les 5 nouveaux profils.

Chaque personnage a droit à un sac d'aventurier qui contient une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle et une bourse de 5 pièces d'argent.

De plus, chaque personnage dispose des objets suivants :

- **Barbare :** hache à 2 mains, 2 javelots, dague, armure de cuir.
- **Barde :** rapière, dague, instrument de musique, armure de cuir.
- **Chevalier :** épée longue, grand bouclier, lance de cavalerie, dague, armure de demi-plaque.
- **Druide :** bâton ferré, dague, arc court, armure de cuir.
- **Ensorceleur :** bâton ferré, dague, potion de soins (1d8 PV ♥).

Origines

La procédure de création de personnage présentée dans la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* comporte 8 étapes. La huitième consiste à trouver un nom et à faire la description physique ou psychologique de votre personnage. Mais cela laisse dans l'ombre deux éléments importants : son historique et sa provenance géographique. D'où vient-il ? Quelle a été son éducation ? Qu'a-t-il fait durant sa jeunesse ?

Cependant, répondre à ces questions demande au MJ de connaître le monde dans lequel le personnage va évoluer. Jusque-là, nous n'avons exploré qu'une infime partie du monde de *Chroniques Oubliées* à travers le village de Clairval et ses environs, décrits dans les aventures des *Disparus de Clairval*.

Fidèle à l'esprit de cette gamme d'initiation, nous allons poursuivre la découverte du cadre de campagne et élargir le périmètre d'exploration à travers les aventures proposées. Si vous utilisez les personnages prétirés, les joueurs trouveront les éléments d'historique nécessaires dans le cadre *origines* au verso de la fiche. Si vous n'utilisez pas les personnages prétirés, en tant que meneur de jeu, voici des suggestions pour l'origine géographique des personnages, en fonction de la race de chacun d'eux. De plus, des informations complémentaires pour vous aider dans cette démarche sont présentées dans l'encadré *Un peu de contexte* dans l'introduction de la campagne, page 3 du *Livret 2*.

Origine géographique

Humains : Les humains sont les plus nombreux habitants des terres d'Osgild et ils ont colonisé la plupart des terres. D'ouest en est, les trois grandes nations humaines sont le Comté de Ponant, la Principauté d'Arly et les Marches du Piémont.

Demi-elfe : Les demi-elfes n'ont pas de nation autonome, ils ne sont qu'une poignée, disséminés dans le monde, souvent à proximité des forêts des elfes.

Demi-orques : Les orques revendiquent le désert des Morteroches, mais il n'est pas rare qu'ils organisent des expéditions de pillage dans les terres plus au sud. Les demi-orques sont plus communs dans les zones où les orques se déplacent.

Elfe : La mère patrie des elfes est la forêt de Hautesylve dont la capitale est Syndoril. Toutefois, des elfes vivent en petits groupes dans toutes les grandes forêts des terres d'Osgild.

Gnome : Les gnomes sont éparpillés sur toutes les terres d'Osgild, y compris chez les nains et les elfes. Au sein de la Principauté, ils sont plus nombreux dans la région de Wyks et de Twemby.

Halfelin : Les halfelins ne revendiquent aucun territoire, ils vivent parmi les humains au sein de leurs cités et se regroupent parfois en petits villages. La plus importante communauté de halfelins est Fondsac, sous la cité de Wyks, et ils sont nombreux dans cette région.

Nain : Les nains revendiquent l'ensemble des monts argentés comme leur territoire et Kaerimbor est leur capitale. Au sein de la Principauté d'Arly, les nains sont très nombreux à Fort-Colline et dans les collines et les mines environnantes.



Rodrick le voleur humain

Règles du jeu

N'oubliez jamais la première règle qui vous a été indiquée dans la première boîte : *Si certaines règles de jeu vous paraissent trop complexes ou injustes, changez-les !*

Tests

Les aventures qui vous attendent dans la suite de cet ouvrage laissent parfois une certaine liberté d'action aux joueurs. Par conséquent, le MJ devra s'adapter. Afin de vous aider dans cette démarche, voici quelques exemples de tests classés en fonction des caractéristiques dont ils dépendent.

Force : gagner un bras-de-fer, soulever, tordre, lancer un objet lourd, immobiliser un adversaire…

Dextérité : faire des acrobaties, tenir en équilibre, grimper, sauter, sprinter, se déplacer en silence, crocheter, chaparder, esquiver un piège…

Constitution : résister aux éléments, à la fatigue, aux poisons, aux privations, courir longtemps…

Intelligence : raisonner, comprendre, connaître, apprendre, se souvenir, chercher, trouver une information dans une bibliothèque ou un livre…

Sagesse : observer, entendre, détecter, repérer, pister, deviner, ressentir. Résister à la peur ou aux influences mentales…

Charisme : bluffer, mentir, négocier, séduire, intimider, convaincre…

Bonus de compétences

Chroniques Oubliées utilise les Voies des personnages pour simuler leurs compétences. Deux possibilités s'offrent à vous.

Bonus de capacité : Certaines capacités indiquent lorsqu'un bonus s'applique sur un test particulier. Si plusieurs bonus issus de plusieurs capacités peuvent s'appliquer, ils se cumulent.

> ***Exemple :*** *La capacité Sens affûtés du Rôdeur (rang 1 de la Voie de l'archer) accorde un bonus de +2 par rang aux tests de perception. Si votre Rôdeuse possède le rang 3 de la Voie de l'archer et un Mod. de SAG de +2, son bonus final pour le test de SAG (perception) est donc de +8 (+6 pour le rang 3 et +2 pour la SAG).*

Bonus de Voie : Même si aucune capacité n'indique un bonus, le joueur peut revendiquer un bonus égal au rang atteint dans une Voie si celle-ci porte sur une dénomination en rapport avec l'action. Toutefois, ce type de bonus ne peut pas se cumuler à un bonus de capacité.

> ***Exemple :*** *Si vous demandez un test d'INT (herboristerie), le druide peut ajouter au test le rang atteint dans la Voie des végétaux. Maintenant, si ce test est destiné à reconnaître une baie qui n'est pas comestible, il peut à la place ajouter le bonus obtenu par la capacité Maître de la survie (rang 1 de la Voie de la nature). Dans ce cas, il devra choisir le plus haut des deux bonus, mais il ne les cumule pas.*

N'hésitez pas à rappeler cette règle à vos joueurs à chaque début de partie : c'est un point qu'ils auront tendance à oublier, car cela n'est pas écrit sur leur fiche de personnage (au pire, faites-leur écrire !).

Combat

La boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* vous a présenté les bases du système de combat. Les règles qui suivent ont pour but de vous aider à gérer les multiples situations que vous rencontrerez en jeu et les demandes de vos joueurs. Toutefois, les règles ne peuvent pas couvrir toutes les situations, sinon ce livre ferait 600 pages ! Ce sera alors à vous d'improviser des ajustements en fixant des

Convention d'écriture

Au sein des aventures de ce livret, nous utiliserons la convention suivante pour vous indiquer la nature d'un test : Carac. X (Compétence Y). Par exemple, SAG (perception) indique qu'il faut faire un test de SAG (ajouter le Mod. de SAG) auquel on peut encore ajouter tout bonus en rapport avec la perception du personnage).

bonus ou des malus aux tests des joueurs, en décidant ce qui est possible et ce qui ne l'est pas.

États préjudiciables

Vous trouverez dans le texte des aventures aussi bien que dans les capacités des personnages un nouveau concept nommé « *état préjudiciable* ».

Un état préjudiciable est un ensemble de pénalités infligées à un personnage. Ces pénalités sont toujours les mêmes quelle que soit la cause qui a provoqué l'état. Il est donc plus simple et plus court d'écrire que le personnage est *Affaibli*, plutôt que de décrire les effets de l'état *Affaibli*. Que cet état soit dû à un empoisonnement, une maladie ou une infirmité n'a pas d'influence, sauf sur sa durée et la façon d'en guérir.

Afin de mieux repérer les états préjudiciables dans le texte, ils sont toujours écrits en *italique*.

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Affaibli : Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Étourdi : Aucune action possible et -5 en DEF.

Immobilisé : Pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Paralysé : Aucune action possible ; en cas d'attaque contre le personnage, il est touché automatiquement et subit un critique.

Ralenti : Une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Renversé : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Surpris : Pas d'action et - 5 en DEF au premier tour de combat.

Utilisation du d12

Certains états préjudiciables obligent le personnage à utiliser un d12 pour ses actions au lieu du d20. Dans ce cas, faites les tests (Carac. ou attaque) normalement : vous lancez un d12 et vous ajoutez tous les bonus habituels au résultat du dé.

Si une capacité permettait de lancer deux d20 (*Flèche de mort* du rôdeur, par exemple), lancez à la place deux d12.

Un résultat de 12 au d12 ne constitue pas un succès critique. Mais un résultat de 1 reste un échec critique ! Il ne fait pas bon être *Affaibli*.



Félindra, la rôdeuse demi-elfe et son loup

Portée longue

Les armes de tir (arc, arbalète) et de lancer (dague, flèche) permettent d'attaquer jusqu'à une distance égale au double de leur portée avec un malus de -5 au test d'attaque à distance).

Actions défensives

Parfois un personnage préfère se protéger plutôt que de se battre.

Défense simple : Un personnage peut choisir de sacrifier une action d'attaque simple pour améliorer sa défense. Il obtient un bonus de +2 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Défense totale (L) : Un personnage peut choisir de ne faire que se défendre à ce tour. Cette action limitée lui confère un bonus de +4 en DEF jusqu'à son prochain tour.

Adversaires multiples

Cette règle simule l'avantage que procure le nombre.

Vous faites une seule attaque à **+5 en attaque** pour l'attaque de 2 créatures ou à **+10 en attaque** pour simuler les attaques de 3 créatures. Une seule créature, au choix du MJ, inflige des DM à la cible.

Les hautes valeurs de DEF (par exemple un chevalier) sont parfois difficiles à atteindre pour les créatures de bas niveau, n'hésitez pas à utiliser cette règle.

Exemple : *si 3 brigands (Attaque +4) attaquent un chevalier avec 22 de DEF , il leur faut normalement 18 pour toucher. À la place, vous pouvez faire une seule attaque à +14. En cas de succès (7 ou plus sur le d20), un seul brigand inflige des DM.*

Combat à 2 armes (L)

Attaquer avec une arme dans chaque main est une action limitée, chacune des deux attaques utilise **1d12 au lieu du d20** habituel et inflige des dommages (DM) normaux. Cette solution peut parfois procurer un avantage, ce qui en fera un choix tactique pour vos joueurs.

Un combattant à deux armes doit manier une arme légère dans sa main faible (1d6 DM maxi). Certains profils proposent des capacités qui permettent de gérer différemment le combat à 2 armes (le voleur, par exemple).

Dommages temporaires

Un personnage qui ne possède pas de capacité particulière pour se battre à mains nues inflige des dommages égaux à 1d4 + Mod. de FOR. Ces dommages sont toujours des dommages temporaires.

Un personnage peut aussi choisir d'infliger des dommages temporaires s'il ne veut pas réellement blesser ou tuer une créature mais simplement l'assommer. S'il emploie une arme qui n'est pas adaptée (toutes les armes sauf mains nues et gourdin), il subit un malus de -2 en attaque .

On retranche aux dommages temporaires le Mod. de FOR de la cible. Ainsi, n'essayez pas d'assommer un éléphant à mains nues : vous n'êtes tout simplement pas assez fort !

Les dommages temporaires ne sont pas retranchés aux PV , mais additionnés et comptabilisés à part. Lorsqu'ils dépassent le nombre de PV restants de la créature, elle est assommée. Une créature récupère 1 point de dommage temporaire par minute.

Exemple : *Krush souhaite interroger le chef des gobelins à qui il reste 3 PV . Il lui porte un coup du plat de l'épée (avec un malus de -2 en attaque) et lui inflige 8 DM. Le chef gobelin, avec +1 en Force, subit 7 DM temporaires. Cela fait 4 points de plus que le nombre de PV qu'il possède. Il restera donc assommé pendant 4 minutes.*

Dommages aux structures

Pour réussir à enfoncer une porte ou tordre des barreaux, le personnage doit réussir **un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité** de l'obstacle (voir table des DM aux structures).

Pour briser une porte en lui infligeant des dommages avec une arme, considérez que la porte possède autant de PV que sa

solidité et retranchez à tous les dommages infligés le score de RD (réduction des dommages) indiqué.

> ***Exemple :*** *si un personnage porte un coup de hache sur une porte simple en bois et que le jet de dommages indique un résultat de 8. Alors, il n'inflige que 8-5 (la RD de la porte), soit 3 DM qu'on retranche à la solidité de la porte, qui passe donc de 15 à 12.*

Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de dommages aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs).

Les statistiques des murs sont données à titre d'information, car seuls les engins de sièges, les géants ou les explosifs ont une chance de les endommager sérieusement.

Table de DM aux structures

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre, par 30 cm	30	20

Magie

Incantation

Un lanceur de sort a besoin de pouvoir parler et d'avoir les mains libres pour incanter. Il ne peut lancer de sort ni attaché ni bâillonné.

Test opposé d'attaque magique

Certaines capacités font appel à un test opposé d'attaque magique. Cela signifie que le lanceur de sort et la cible font tous deux un test d'attaque magique et que le plus



Maëla, la magicienne elfe

haut résultat l'emporte. Pour les PJ, par défaut, le score d'attaque magique est égal à niveau + Mod. d'INT. Si une créature n'a pas de score d'attaque magique, vous utiliserez son niveau + Mod. d'INT.

Équipement

Afin d'être plus pratiques, en plus de présenter de nouvelles armes et armures, les tables ci-dessous récapitulent toutes celles déjà présentes dans la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure*.

Système monétaire

Tous les prix sont exprimés en pièces d'argent (pa) et pièces de cuivre (pc). Les pièces d'or (po) sont rares et précieuses, la plupart des paysans n'en ont jamais vu !

1 po = 10 pa = 100 pc

Maîtrise de l'équipement

Tous les profils de personnages ne sont pas capables d'utiliser toutes les armes et les armures. Certains profils n'ont pas appris l'utilisation des armes de guerre (barde, voleur, etc.), d'autres ne peuvent tout simplement pas lancer leurs sorts en armure (magicien, ensorceleur).

La liste des armes que le personnage peut manier et des armures qu'il peut porter est indiqué au chapitre des profils des personnages.

Si un personnage insiste pour manier une arme pour laquelle il n'est pas formé, il subit un malus de -3 au test d'attaque.

S'il utilise un bouclier pour lequel il n'est pas formé, il subit un malus de -3 en init., en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX.

Enfin, s'il porte une armure pour laquelle il n'est pas formé, il subit un malus un malus de -3 en init., en attaque et à tous les tests de FOR et de DEX. De plus, il ne peut plus utiliser d'action limitée (ce qui signifie qu'il ne peut plus lancer de sort !).

Un personnage n'a que deux mains !

Un personnage peut utiliser soit une arme à une main et un bouclier, soit une arme à 2 mains, soit deux armes à une main (voir *Combat*). Il peut aussi utiliser une seule arme à une main : c'est souvent le cas pour les profils ne maniant ni le bouclier, ni les armes à 2 mains. Cela lui laisse une main libre pour tenir un autre objet, comme par exemple une torche !

Armes

Armes de Contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton [1]	(1d4)	-
Bâton ferré [1]	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde [1,3]	1d12	9 pa
Épée courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée, hache à 2 mains [1]	2d6	10 pa
Épieu, lance [1]	1d8	4 pa
Masse, marteau	1d6	4 pa
Rapière [2]	1d6	6 pa
Vivelame [1,2]	1d10	12 pa

(1d4) : DM temporaires possibles sans malus à l'attaque

[1] Arme tenue à 2 mains

[2] Critique sur 19-20

[3] DM 1d8 à 1 main, 1d12 à 2 mains

Vivelame : Cette arme n'a pas de réalité historique, il s'agit de la version occidentale (ou elfique !) du Katana, une arme à deux mains légère et très rapide, au tranchant aussi affûté que le fil d'un rasoir.

Armes à Distance	DM	Portée	Prix
Arbalète de Poing [1]	1d6	10 m	8 pa
Arbalète Légère [1,2]	2d4	30 m	10 pa
Arbalète Lourde [2,4]	3d4	60 m	12 pa
Arc Court [2]	1d6	30 m	4 pa
Arc Long [2,3]	1d8	50 m	5 pa
Dague	1d4	5 m	3 pa
Fronde	1d4	20 m	-
Hachette	1d6	5 m	2 pa
Javelot	1d6	20 m	6 pa

[1] Nécessite une action d'attaque pour être rechargée.

[2] Arme tenue à 2 mains

[3] Nécessite d'avoir un score minimum de 13 en FOR, sinon on considère que le personnage ne sait pas manier l'arme.

[4] Nécessite une action limitée pour être rechargée.

Armures

Les armures sont classées par ordre croissant de protection.

Lorsqu'un profil indique par exemple « *peut porter jusqu'à la chemise de mailles* », cela signifie : du début du tableau jusqu'à cette armure incluse.

Armures & boucliers	DEF	Prix
Tissus matelassé	+1	2 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé	+3	8 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque [1]	+6	50 pa
Plaque Complète [1, 2]	+7	200 pa
Petit Bouclier	+1	2 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa

[1] Très rare

[2] Fabriquée sur mesure, au départ seul le chevalier peut porter cette armure. La capacité de guerrier *Armure lourde* lui permet de porter cette armure et lui octroie un bonus défensif de +8 au lieu de +7.

Montures

Montures	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

Règles des montures : Monter ou descendre d'une monture nécessite une action de mouvement. Un cheval de selle panique en cas de combat et il prend la fuite. Un cheval de guerre évite ce désagrément (mais il n'attaque pas les ennemis du PJ).

Voyager : Un personnage qui marche sur un chemin avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de 25 km par jour. Si le personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux.

Si une mule ou un âne porte tout le barda du personnage, la distance parcourue passe à 30 km. Un personnage à cheval se déplace de 40 km (et 35 km pour un poney).

À l'auberge

Produits	Prix
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa

Potion de soins modérés

À la discrétion du MJ, les personnages peuvent trouver et acheter des potions de soins supérieurs, en quantité limitée dans les temples importants des grandes villes. Chaque potion coûte 100 pa et permet de récupérer 2d8+5 PV ♥.

Malus d'armure

Les armures métalliques (chemise de maille, cotte de maille, demi-plaques, plaques complètes) octroient un malus de +5 à tous les tests de DEX effectués par le personnage. Vous pouvez aussi imposer ce malus pour certains tests de survie (CON), par exemple en cas de températures extrêmes ou pour marcher plus longtemps.

Profils des personnages

Vous trouverez dans les pages suivantes la description complète des 5 nouveaux profils de personnage : barbare, barde, chevalier, druide et ensorceleur. Cette section est complétée par la mise à niveau de chacun des 5 profils initiaux de la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* : guerrier, magicien, prêtre, rôdeur, voleur, *via* deux voies complémentaires et la liste des armes et armures maîtrisées.

Barbare



Armes & armures

Le barbare sait manier toutes les armes au contact, toutes les armes à distance (sauf les arbalètes).

Il peut porter jusqu'à l'armure de cuir et manier les boucliers.

Voie de la brute

1. Argument de taille : Le barbare ajoute son Mod. de FOR à son score de PV maximum ainsi qu'à ses tests de CHA et à ceux de ses alliés au contact pour les tests de négociation, de persuasion ou d'intimidation. Allez savoir pourquoi, sa simple présence donne de la force aux arguments de ses alliés…

2. Tour de force : Le barbare peut temporairement décupler ses ressources physiques pour faire usage d'une force prodigieuse. Il peut ainsi soulever une charge incroyable, briser une épée, tordre des barreaux ou défoncer une porte d'un seul coup de poing. Il obtient un bonus de +10 à son test de FOR, mais cela lui coûte 1d4 PV.

3. Attaque brutale (L) : Le barbare réalise une attaque au contact avec une pénalité de -2 en attaque et +1d6 DM.

4. Briseur d'os : Le barbare obtient un critique sur 19 et 20 au résultat du d20 en attaque au contact. Lorsqu'il obtient un critique, en plus des DM doublés, la cible est étourdie pendant 1 tour.

Voie du pagne

1. Vigueur : Le barbare est un athlète capable de prouesses physiques extraordinaires, il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette Voie aux tests de course, de saut ou d'escalade.

2. Peau de pierre : Le barbare est particulièrement endurci, il reçoit un bonus de DEF égal à son Mod. de CON.

3. Tatouages : Le barbare possède un tatouage magique qui améliore ses performances physiques. Au choix : taureau (+5 aux tests de FOR), ours (+5 aux tests de CON), panthère (+5 aux tests de DEX) ou chouette (+5 aux tests de SAG).

4. Peau d'acier : Le barbare ne sent plus la douleur et ignore les égratignures, il réduit tous les DM subis de 3 points. Il subit néanmoins toujours au moins 1 point de DM de chaque attaque reçue.

Voie du pourfendeur

1. Réflexes félins : Le barbare obtient un bonus de +1 par rang dans cette Voie à son score d'initiative et à tous les tests de DEX destinés à esquiver (boule de feu, souffle, pièges, etc.).

2. Charge (L) : Le barbare se déplace en ligne droite d'au moins 5 mètres (20 mètres au maximum) et effectue une attaque au contact avec un bonus de +2 en attaque et +1d6 :DM.

3. Enchaînement : Chaque fois que le barbare réduit un adversaire à 0 PV avec une attaque de contact, il bénéficie d'une action d'attaque gratuite sur un autre adversaire au contact.

4. Déchaînement d'acier (L) : Le barbare parcourt 10 mètres en ligne droite en dépassant autant d'ennemis qu'il le souhaite. Il porte une attaque à chaque adversaire sur

son passage. Il ne peut terminer son déplacement à un endroit occupé par un ennemi.

Voie du primitif

1. Proche de la nature : Le barbare ajoute +1 par rang dans cette Voie aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.

2. Armure de vent : Le barbare obtient un bonus en DEF égal à son rang dans cette Voie lorsqu'il ne porte aucune armure.

3. Vigilance : Le barbare possède des sens très affûtés, il est difficile de le surprendre, il obtient un bonus de +5 à tous les tests pour détecter les pièges (mécaniques ou magiques) ou les embuscades. Il devient immunisé aux *Attaques sournoises* d'un voleur, à *l'Embuscade* d'un rôdeur ou à toute capacité similaire d'une créature.

4. Résistance à la magie : Le barbare devient capable de résister à la magie. Lorsqu'il est la cible d'un sort, une fois par tour, il peut faire un test d'attaque magique (Mod. de SAG) opposé à celui du sort. En cas de réussite, il n'en subit pas les effets.

Voie de la rage

1. Cri de guerre (L) : Une fois par combat, le barbare pousse un hurlement qui effraie ses adversaires. Tout ennemi dont la FOR et les PV maximum sont inférieurs à ceux du barbare subit un malus de -2 à ses tests d'attaque au contact contre le personnage pour le reste du combat. À partir du rang 4, cette capacité ne nécessite plus qu'une action de mouvement.

2. Défier la mort : Lorsque le barbare subit des DM d'une attaque qui devrait l'amener à 0 PV, il peut réaliser un test de CON difficulté 10. En cas de réussite, il conserve 1 PV. La difficulté augmente de 10 à chaque blessure supplémentaire reçue par la suite (20, puis 30, etc.). S'il est enragé, il obtient un bonus de +10 à ces tests.

3. Rage du berserk (L) : Le barbare entre dans une rage berserk pour le reste du combat, ce qui le rend particulièrement dangereux. Il obtient un bonus de +2 en attaque et +1d6 DM sur toutes ses attaques au contact, mais perd 4 en DEF et ne peut fuir ou attaquer à distance. S'il veut stopper la rage avant d'avoir éliminé tous les ennemis sur le terrain, le barbare doit réussir un test de SAG difficulté 13 (un seul essai, à la fin de son tour).

4. Même pas mal : Lorsqu'il subit un coup critique, le barbare peut immédiatement entrer en *Rage* (action gratuite). De plus, cela a pour effet de décupler son ardeur au combat et il gagne un nouveau bonus de +1d6 aux DM de ses attaques au contact pour les 3 prochains tours. Enfin, le joueur note les DM supplémentaires de l'attaque critique à part : le barbare ne perdra ces PV qu'à la fin de la rage.



Gursdal, barbare humain

Barde



Armes & armures

Le barde sait manier les armes à 1 main. Il peut porter jusqu'à l'armure de cuir renforcée et ne peut pas manier le bouclier.

Voie de l'escrime

Note : *Les capacités de la Voie de l'escrime nécessitent l'emploi d'une arme légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.*

1. Précision : Le barde peut utiliser son score d'attaque à distance pour combattre au contact lorsqu'il emploie une arme à une main légère comme une dague, une épée courte ou une rapière.

2. Intelligence du combat : Le barde ajoute son Mod. d'INT en Initiative et en DEF en plus de son Mod. de DEX.

3. Feinte (L) : Le barde effectue une attaque fictive pour déséquilibrer son adversaire et réaliser ensuite une attaque mortelle. Faites un test d'attaque au contact à ce tour mais n'infligez aucun dégât. Au tour suivant, si vous attaquez le même adversaire, vous profiterez d'un bonus de +10 en attaque et, si votre feinte était réussie, de +2d6 aux DM.

4. Attaque flamboyante (L) : Le style de combat du barde est flamboyant et surprenant. Il effectue une attaque de contact avec un bonus d'attaque et de dommage égal à son Mod. de CHA (en plus du Mod. de FOR ou de DEX).

Voie du musicien

1. Chant des héros (L) : Le barde chante et inspire ses compagnons : tous les alliés à portée de voix obtiennent un bonus de +1 à tous leurs tests pendant [5 + Mod. de CHA] tours.

2. Attaque sonore (L) : Le barde pousse un cri dont les effets sont dévastateurs (ou produit un son avec un instrument à cette même fin). Sur un test d'attaque magique réussi, il inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles auxquelles il fait face sur une portée de 10 m.

3. Zone de silence (L) : Le barde crée une zone fixe de silence de 5 mètres de diamètre, jusqu'à une portée de 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. Tous les sons émis dans cette sphère sont annulés. La zone n'empêche pas le lancement des sorts, mais inflige un malus de -2 à tous les tests d'attaque magique.

4. Danse irrésistible (L) : Le barde joue une gigue endiablée aux effets magiques. S'il réussit un test d'attaque magique contre la créature qu'il cible, celle-ci se met à danser pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours et subit un malus de -4 aux tests d'attaque et en DEF.

Voie du saltimbanque

1. Acrobate : Le barde obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie à tous ses tests de DEX visant à réaliser des acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.

2. Grâce féline : Le barde ajoute son Mod. de CHA en DEF et en Initiative (en plus du Mod. habituel de DEX).

3. Lanceur de couteau : Une fois par tour, en plus de ses autres actions, le barde peut lancer un couteau sur une cible à distance (maximum 10 m) en réussissant un test d'attaque à distance. Cette attaque est pour lui une action gratuite. Elle occasionne [1d4 + Mod. de DEX] de DM.

4. Esquive acrobatique : Une fois par tour, le barde peut réaliser une esquive en réussissant un test d'attaque à distance contre une difficulté égale au score obtenu par son adversaire, lors de son attaque. En cas de réussite, le barde ne subit aucun DM. Si cette attaque était un critique, il subit tout de même des DM normaux (et annule donc l'effet critique « *dommages doublés* »).

Voie de la séduction

1. Charmant : Le barde obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette Voie pour tous ses tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.

2. Dentelles et rapière : Le barde ne met pas d'armure, cela ne sied point en société. Sa seule armure est la dentelle, sa seule défense, la rapière. Lorsqu'il ne porte aucune armure et combat avec une rapière ou une épée, le barde obtient un bonus de +1 en DEF par rang atteint dans cette Voie.

3. Arme secrète : Une fois par combat, le barde peut utiliser un subterfuge de séducteur pour surprendre et déstabiliser un adversaire humanoïde. Ce peut être un baiser fougueux soudainement délivré au cœur d'une mêlée, un geste particulièrement équivoque, une parole déstabilisante… Il doit réussir un test de CHA de difficulté égale à l'INT de son adversaire. En cas de succès, celui-ci subit un malus de -10 en attaque et en DEF pendant 1 tour.

4. Suggestion (L) : Le barde peut suggérer une action à une créature en réussissant un test d'attaque magique avec pour difficulté les PV maximum de celle-ci. En cas de réussite, la créature fera tout son possible pour satisfaire sa demande pendant 24 heures. Elle évitera les actions suicidaires (ce qui lui donnerait immédiatement un test d'INT difficulté 10 pour échapper au sort). Si la créature résiste au sort, elle ne peut plus en être la cible pour les prochaine 24 heures.

Voie du vagabond

1. Rumeurs et légendes : Le barde a appris toutes sortes de choses, il obtient un bonus de +2 par rang atteint dans cette Voie aux tests d'INT pour se « *souvenir* » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.

2. Compréhension des langues (L) : Ce sort permet au barde de lire, écrire et parler n'importe quelle langue ancienne ou vivante pendant [1d6 + Mod. de CHA] minutes.

3. Débrouillard : Le barde obtient un bonus de +5 à tous ses tests de survie en nature et aux tests de profession et d'artisanat (forge, charpentier, etc.).

4. Déguisement (L) : Ce sort permet au barde de prendre l'apparence de n'importe quelle créature de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm). S'il veut imiter une personne en particulier, il lui faudra réussir un test de CHA difficulté 15 (20 s'il ne la connaît pas mais l'a seulement vue, 10 s'il la connaît très bien). Le sort a une durée de 10 minutes.



Mélyrielle, barde humaine

Chevalier



Armes & armures

Le chevalier sait manier toutes les armes de contact, mais il dédaigne les armes à distance, qu'il considère comme des armes de couard. Il sait manier les boucliers et peut porter toutes les armures jusqu'à l'armure de plaques complète.

Voie du cavalier

1. Fidèle monture : Le chevalier possède un puissant destrier (voir marge ci-contre). Il s'agit d'un cheval de guerre bien dressé qui comprend les ordres simples. À cheval, il peut ajouter un déplacement de 10 m avant ou après une action normale (par exemple, faire 10 m et une action limitée). La monture n'attaque que si elle est elle-même attaquée au contact par une créature.

La monture peut être soignée comme un PJ, elle récupère naturellement 1d8 + 4 PV par nuit. Si elle meurt, le chevalier fait l'acquisition d'une nouvelle monture au prochain passage de niveau.

2. Cavalier émérite : Lorsqu'il est en selle, le chevalier gagne un bonus de +2 en attaque au contact, et sa monture obtient une DEF égale à celle du chevalier. Monter ou descendre de cheval est désormais une action gratuite.

3. Monture magique : Le chevalier obtient une monture magique qui peut apparaître et disparaître depuis un autre plan à volonté. Il peut l'invoquer à tout moment (il s'agit d'une action limitée) et elle apparaît alors pour se mettre à son service. Lorsqu'il la laisse au moins une heure dans son plan d'origine, elle guérit l'ensemble de ses PV.

4. Charge (L) : À cheval, le chevalier peut effectuer un déplacement de 40 m en ligne droite et une attaque de contact placée au moment son choix. Il doit parcourir au moins 10 m avant d'attaquer, mais peut réaliser le reste du déplacement à sa guise. Le joueur lance deux d20 à son test d'attaque et garde le meilleur résultat, tout en ajoutant +1d6 aux DM.

Profil de la fidèle monture

FOR +4, **DEX** +0, **CON** +4
INT -2, **SAG** +0, **CHA** +0
Init 10, **DEF** 13,
PV 15
Ruade +5, **DM** 1d6+4

Voie de la guerre

1. Armure sur mesure : L'armure du chevalier est parfaitement ajustée, aussi il ne subit pas de malus à ses tests lorsqu'il porte une armure métallique.

2. Encaisser un coup (L) : Le chevalier se place de façon à dévier un coup sur son armure. À son tour, il fait seulement une action d'attaque ou une action de mouvement. Par la suite, à tout moment avant son prochain tour, il peut retrancher aux DM subis suite à une attaque au contact un total égal au Mod. de DEF de son armure (plus d'éventuels bonus de magie et de bouclier).

3. Coup de bouclier : Le chevalier peut effectuer à chaque tour une attaque au bouclier avec un d12 au lieu du d20 (action gratuite) qui inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.

4. Frappe lourde (L) : Le chevalier effectue une attaque au contact avec 1d12 au lieu du d20 (en ajoutant normalement son score d'attaque). Si l'attaque est réussie, il ajoute +2d6 aux DM. De plus, les DM de l'attaque ignorent la capacité *colosse* de certaines grandes créatures (qui leur permet de réduire les DM des armes).

Voie du héros

1. Ignorer la douleur : Une fois par combat, le chevalier peut noter à part les dommages subis par une attaque. Il n'en subira les effets que lorsque le combat sera terminé.

2. Piqûres d'insecte : Lorsqu'il porte une armure lourde (demi-plaques ou plus), le chevalier réduit les DM subis par les attaques à distances d'un montant égal au rang atteint dans cette Voie.

3. Laissez-le-moi ! : Le chevalier met un point d'honneur à combattre le leader ennemi. Lorsque ce dernier peut aisément être identifié dans un groupe d'au moins 4 créatures, le chevalier lui inflige +1d6 DM par attaque.

4. Seul contre tous (L) : Le chevalier sait faire face à de nombreux adversaires, en tentant de profiter d'une éventuelle faille dans leur garde. Chaque fois qu'un des adversaires l'attaque, il bénéficie d'une action d'attaque immédiate contre celui-ci (valable même si la créature l'attaque plusieurs fois).

Voie du meneur d'homme

1. Sans peur : Le chevalier est immunisé aux attaques de peur et il offre un bonus de [2 + Mod. de CHA] à tous ses alliés en vue contre ce type d'effet.

2. Intercepter : Une fois par tour, le chevalier peut encaisser un coup à la place d'un allié à ses côtés. Il utilise sa DEF plutôt que celle de la cible initiale. Si l'attaque passe, le chevalier retranche aux DM subis le rang qu'il a atteint dans cette Voie.

3. Exemplaire : Une fois par tour, le chevalier permet à un allié qui combat le même adversaire que lui de relancer le d20 d'un test d'attaque, s'il s'agissait d'un d'échec.

4. Ordre de bataille : Le chevalier donne des ordres tactiques pertinents au cœur de la bataille. Une fois par tour, il octroie une action supplémentaire gratuite à un allié en vue (une action de mouvement ou une action d'attaque, mais pas une action limitée).

Voie de la noblesse

1. Éduqué : Le chevalier sait lire et écrire, il gagne +1 par rang dans cette Voie à tous les tests d'INT et de CHA.

2. Autorité naturelle : Le chevalier obtient un bonus égal à son Mod. de CHA en Initiative et en DEF. De plus, il bénéficie d'un bonus de +5 aux tests de CHA réalisés pour donner des ordres ou intimider.

3. Écuyer : Le chevalier dispose d'un écuyer à son service (Initiative 14, Défense 14, PV 13, Att +3, DM 1d8+1). Il est absolument loyal à son maître et lui sert de serviteur, il s'occupe de sa monture et de son équipement, prépare le campement, panse les blessures, etc. Grâce à l'écuyer, les armes du chevalier sont parfaitement affûtées et infligent des critiques sur 19 ou 20. De plus, le chevalier, sa monture et jusqu'à [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 PV supplémentaires chaque nuit s'ils profitent des services de l'écuyer. Tous les frais sont pris en charge par la capacité. Si l'écuyer vient à mourir, le chevalier en prendra un autre à son service au niveau suivant.

4. Massacrer la piétaille : Le chevalier ajoute +1d6 aux DM contre la piétaille. S'il y a au moins 4 créatures aux statistiques semblables impliquées dans le combat, elles sont assimilées à de la piétaille (même si leur nombre est par la suite réduit à moins de 4 au cours du combat). Les grandes créatures et les cavaliers ne sont jamais considérés comme de la piétaille.



Azalaïs, chevalier humaine

Druide



Armes & armures

Le druide sait manier la dague, le bâton, l'épieu, le javelot et l'arc court. Il peut porter l'armure de cuir et peut manier le petit bouclier en bois (DEF +1).

Voie des animaux

1. Langage des animaux : Le druide peut communiquer avec les animaux qui, en général, se comportent avec lui de manière amicale. Il gagne un bonus de +2 par rang atteint dans cette Voie pour tous les tests destinés à influencer un animal. La communication reste primitive et limitée à l'intelligence de l'animal et à son point de vue (prédateur, proie, etc.).

2. Nuée d'insectes (L) : En réussissant un test d'attaque magique contre la DEF de sa cible (portée 20 m), le druide libère sur celle-ci une nuée d'insectes volants qui piquent, aveuglent et la suivent pendant [5 + Mod. de SAG] tours. La victime subit 1 DM par tour et un malus de -2 à toutes ses actions. Les DM de zone détruisent la nuée.

3. Le guetteur : Le druide reçoit un oiseau de proie comme compagnon animal. Il possède un lien télépathique avec lui et peut percevoir par ses sens avec un bonus de +5 aux tests basés sur la vision à longue distance.

4. Masque du prédateur (L) : Lorsqu'il est sous l'effet de ce sort, le visage d'un druide prend les traits d'un fauve ou d'un loup. Il gagne son Mod. de SAG en Initiative, en attaque et aux dommages et peut voir dans la nuit (comme un elfe) pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

Voie du fauve

1. Vitesse du félin : Le druide gagne +1 par rang dans cette Voie en Initiative et aux tests de course, d'escalade ou de saut.

2. Panthère : Le druide apprivoise une panthère (ou un puma) qui lui obéit au doigt et à l'œil (voir marge).

3. Attaque bondissante (L) : Le druide ou son félin parcourt jusqu'à 30 m et bénéficie d'un bonus de +5 au test d'attaque et de +1d6 aux DM contre sa cible. Il doit se déplacer d'au minimum 5 m en ligne droite pour faire cette attaque, qui ne peut par ailleurs être réalisée qu'à son premier tour du combat.

4. Grand félin : La panthère devient un animal fabuleux (voir marge), ou est remplacée par un félin plus grand (tigre, lion). Le druide peut également communiquer avec son félin par télépathie, et le guérir à distance en dépensant ses propres PV (-1 PV au druide par PV octroyé au félin).

Voie de la nature

1. Maître de la survie : Le druide obtient un bonus de +2 par rang dans cette Voie pour tous les tests basés sur la survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).

2. Marche sylvestre : Non seulement le druide ne subit aucune pénalité de déplacement en terrain difficile (neige, boue, broussailles, pente abrupte, etc.), mais il obtient en plus un bonus de +2 en attaque et en DEF lors d'un combat dans cet environnement.

3. Résistant : Le druide obtient une réduction de dommages égale à [rang atteint dans la Voie x 2] contre toutes les sources de dommages « *naturels* » : froid, feu, chutes, poisons... mais aussi aux dommages provoqués par les animaux ou les insectes (même géants).

4. Bâton de druide (L) : Le druide combat avec les deux extrémités de son bâton de bois noueux ou de son épieu. Il effectue deux attaques de contact infligeant [1d6 + Mod. de FOR ou de DEX (au choix)] DM par attaque. S'il utilise un épieu, il emploie un d8 au lieu du d6 pour une des deux attaques.

Voie du protecteur

1. Baies magiques (L) : Le druide doit se trouver devant un buisson ou un arbre vivant. Son incantation fait pousser [1d6 + Mod. de SAG] fruits qu'il peut cueillir. Chaque fruit offre l'équivalent d'un repas et rend [1d6 + niveau du druide] PV à celui qui le consomme. Les effets de ces fruits ne fonctionnent qu'une fois par jour et par personnage.

Aigle

DEF 15, **PV** [il les partage avec ceux de son maître].
Attaque de contact = [attaque magique du druide], **DM** 1d4.

Animal fabuleux

FOR +5, **DEX** +4, **CON** +5, **INT** -3, **SAG** +2, **CHA** -2, **DEF** 18, **DM** 1d6+5

Arbre animé

Init 7, **DEF** 13, **PV** niveau x 5,
Attaque de contact = [attaque magique du druide], **DM** 1d6+3,
Déplacement 10 m par action de mouvement.
Réduction des DM de 5, sauf contre les armes tranchantes et le feu.

Farfang

FOR -3, **DEX** +2, **CON** +0, **INT** -3, **SAG** +3, **CHA** -2, **Init** 15, **DEF** 15, **PV** [il les partage avec ceux de son maître],
Attaque au contact [attaque magique du druide], **DM** 1d4

Panthère

FOR +2, **DEX** +4, **CON** +2, **INT** -3, **SAG** +2, **CHA** -2 **Init** 18, **DEF** 16, **PV** [niveau x 5],
Attaque au contact [attaque magique du druide], **DM** 1d6+2

2. Forêt vivante (L) : La forêt s'éveille dans un rayon d'1 km par rang atteint dans cette Voie et devient une alliée du druide pendant les 12 prochaines heures. Dans ce périmètre, les ennemis du druide sont désorientés et gênés par les branches et les racines. Ils divisent leur déplacement par deux et subissent une pénalité de -5 en Initiative et à tous les tests de survie, d'orientation, de perception ou de discrétion. Si deux druides essayent d'influencer la forêt, c'est celui dont le niveau est le plus élevé qui l'emporte.

3. Régénération (L) : La cible touchée par le druide guérit 3 PV par tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours. Ce sort ne peut pas affecter une créature plus d'une fois par jour.

4. Forme d'arbre (L) : Une fois par combat, le druide peut se transformer en arbre de petite taille (environ 4 m de hauteur) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Il prend les mêmes caractéristiques que l'arbre animé (voir plus loin). Sous cette forme, il ne peut pas parler mais peut utiliser les sorts de la Voie du protecteur et de la Voie des végétaux. À la fin du sort, ou s'il est réduit à 0 PV, il reprend forme humaine et retrouve les PV que le personnage avait au début du sort.

Voie des végétaux

1. Peau d'écorce (L) : La peau du druide prend la consistance de l'écorce. Il gagne +1 en DEF par rang atteint dans cette Voie pendant [5 + Mod. de SAG] tours.

2. Prison végétale (L) : Le druide peut commander à la végétation de pousser et bloquer ses ennemis (mais pas ses alliés) dans une zone de 10 m de diamètre (portée 20 m) pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Entravées, les cibles subissent un malus de -2 en attaque et en DEF, et ne peuvent pas se déplacer. Chaque tour, une créature peut se libérer avec un test de FOR difficulté [10 + Mod. de SAG].

3. Animation d'un arbre (L) : Une fois par combat, le druide peut animer un arbre en le touchant. Il combat pendant [niveau du druide] tours.

4. Gland de pouvoir (L) : Une fois par combat, le druide peut lancer un gland sur une cible (portée 10 m). En cas d'attaque magique réussie (contre DEF), la victime est transformée en statue de bois pendant [2d6 + Mod. de SAG] tours. Le sort n'affecte que les créatures dont les PV maximum sont inférieurs à 5 fois le niveau du druide. Sous cette forme, la victime ne peut agir et sa DEF passe à 10, mais le sort s'achève dès que la cible perd plus de 10 PV.



Loreleen, druide elfe

Ensorceleur



Armes & armures

L'ensorceleur sait manier la dague et le bâton. Il ne peut porter aucune armure (sauf si elle est faite de tissu) et ne peut pas manier le bouclier.

Voie de l'air

1. Murmures dans le vent (L) : L'ensorceleur chuchote un message d'une dizaine de mots qui voyage jusqu'à son destinataire. Il peut entendre sa réponse immédiatement. La portée est de 100 m par rang atteint dans cette Voie et le personnage doit connaître la cible ou la voir.

2. Sous tension (L) : L'ensorceleur se charge d'énergie électrique pour [5 + Mod. de CHA] tours. Pendant toute la durée du sort, une créature qui le blesse par une attaque de contact ou le touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. De plus, l'ensorceleur peut utiliser une action d'attaque à chaque tour pour délivrer une décharge électrique (test d'attaque magique, portée 10 m) infligeant [1d6 + Mod. de CHA] DM.

3. Télékinésie (L) : L'ensorceleur peut déplacer dans les airs un objet inerte ou une cible volontaire (par exemple lui-même) dont le poids n'excède pas 50 kg par rang atteint dans cette Voie, à une portée de 20 m et pendant [5 + Mod. de CHA] tours. L'objet peut être déplacé de 10 m par tour au prix d'une action de mouvement. Il est possible de faire tomber un objet sur une cible *Surprise* (test d'attaque magique, 1d6 DM tous les 50 kg).

4. Foudre (L) : L'ensorceleur produit un éclair sur une ligne de 10 mètres. Toutes les créatures sur la trajectoire sont soumises à un test d'attaque magique et subissent [4d6 + Mod. de CHA] dommages en cas de réussite. Les victimes peuvent tenter un test de DEX difficulté [12 + Mod. de DEX] pour ne subir que la moitié des dommages.

Voie de la divination

1. Sixième sens : L'ensorceleur sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Il gagne un bonus de +1 par rang atteint dans cette Voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.

2. Détection de l'invisible (L) : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, l'ensorceleur détecte les créatures invisibles ou cachées à moins de 30 mètres et détecte si un sort de *Clairvoyance* affecte l'endroit. Si l'ensorceleur est *Aveuglé*, ce sort lui permet de détecter les créatures présentes (et donc d'attaquer sans malus), mais pas de distinguer son environnement.

3. Clairvoyance (L) : L'ensorceleur peut voir et entendre à distance ce qui se passe dans un lieu qu'il connaît, tant qu'il reste concentré (action limitée à chaque tour). Les créatures présentes ont droit à un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA] : en cas de réussite, elles se sentent observées.

4. Prescience : Une fois par combat, au début du tour, le joueur peut décider qu'il a eu une vision des différents futurs possibles. Il bénéficie d'un bonus de +10 en attaque et en DEF pour tout le tour et il peut choisir d'agir à n'importe quel moment dans le tour, sans considération pour le tour d'initiative classique.

Voie de l'envoûteur

Note : Si une victime résiste à un sort de cette Voie, elle y est immunisée pendant 24 h.

1. Injonction (L) : L'ensorceleur donne un ordre simple (mais pas dangereux pour la cible) que la victime doit pouvoir comprendre. L'ensorceleur doit réussir un test d'attaque magique opposé contre sa cible à une portée de 20 mètres. En cas d'échec, la cible doit exécuter l'ordre pendant son prochain tour.

2. Sommeil (L) : L'ensorceleur plonge dans un sommeil magique [1d6 + Mod. de CHA] cibles vivantes dans une zone de 10 m autour de lui pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Les cibles dont les PV max ne dépassent pas le score d'attaque magique de l'ensorceleur sont affectées automatiquement. Jusqu'au double de PV, elles peuvent faire un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour résister au sort. Les créatures avec des PV supérieurs ne sont pas affectées. Il est possible de les réveiller en les giflant (action d'attaque).

3. Confusion (L) : En réussissant un test d'attaque magique opposé contre sa cible (portée 20 m), l'ensorceleur désoriente sa victime pendant [3 + Mod. de CHA] tours.

À son tour, lancez 1d6 : **1-3** la victime n'agit pas, **4-6** elle attaque la créature la plus proche (au hasard). À la fin de son tour, elle fait un test de SAG difficulté [10 + Mod. de CHA] pour mettre fin au sort.

4. Amitié (L) : Si l'ensorceleur réussit un test d'attaque magique (portée 10 m) contre le score max de PV d'une cible humanoïde, celle-ci se comporte comme un ami de longue date tant qu'elle n'est pas attaquée. Elle peut immédiatement résister au sort avec un test de SAG difficulté [12 + Mod. de CHA], renouvelable ensuite une fois par jour.

Voie des illusions

1. Image décalée (L) : Pendant [5 + Mod. de CHA] tours, lorsqu'une attaque le touche, l'ensorceleur lance 1d6 : sur 5-6, il ne subit pas les DM.

2. Mirage (L) : L'ensorceleur crée une illusion visuelle et sonore immobile d'une durée de [5 + Mod. de CHA] minutes (ou tours si l'illusion est animée). Le volume maximum de l'illusion est de 10 m de côté par rang atteint dans cette Voie (portée 500 m). Divisez ces paramètres par 10 si l'illusion est animée. Interagir avec l'illusion la fait disparaître.

3. Imitation (L) : L'ensorceleur peut prendre l'apparence d'une créature de taille proche (+ ou - 50 cm) qu'il voit au moment de l'incantation. Durée [5 + Mod. de CHA] minutes. Toucher l'ensorceleur (une attaque ou non) met fin au sort.

4. Dédoublement (L) : En réussissant un test d'attaque magique opposée contre sa cible (portée 20 m), l'ensorceleur crée un double translucide de celle-ci pendant [3 + Mod. de CHA] tours. Le double attaque son original à chaque tour. Il possède les mêmes caractéristiques que l'original, mais seulement la moitié de ses PV, et tous les DM qu'il inflige sont divisés par deux. Il disparaît si ses PV tombent à 0. Une créature ne peut être dédoublée qu'une fois par combat.

Voie de l'invocation

1. Choc (L) : L'ensorceleur inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à une portée de 20 mètres sur un test d'attaque magique réussi et *renverse* la cible si elle rate un test de FOR difficulté 10.

2. Serviteur invisible (L) : Ce sort crée une force invisible pendant [5 + Mod. de CHA] minutes. Le serviteur peut effectuer à distance des tâches simples ne nécessitant pas de test de réussite et aucun score de caractéristique supérieur à 10 (portée 20 m).

3. Mur de force (L) : L'ensorceleur crée un mur de force indestructible et transparent (portée 10 m, maximum 5 m de haut et 10 m de long), ou bien un hémisphère de 3 m de rayon centré sur lui-même. Le sort dure [5 + Mod. de CHA] tours. Aucun sort, aucun objet ni aucune créature, même immatérielle, ne peut traverser le mur de force.

4. Arme dansante (L) : Le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. de CHA] tours. Dès le premier tour, l'ensorceleur peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 m). L'attaque magique de la lame = attaque magique de l'ensorceleur, [1d8 + Mod de CHA] DM.



Philémon, ensorceleur humain

Errata

La capacité *désarmer* de la Voie du combat ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat.

Errata Voie du Bouclier

La capacité de rang 4, Armure lourde octroie désormais un bonus de +7 en DEF au lieu de +8.

Guerrier



Armes & armures

Le guerrier sait manier toutes les armes de contact et toutes les armes à distance. Il peut porter jusqu'à l'armure de demi-plaque et manier le bouclier.

Voie du maître d'armes

1. Arme de prédilection : Le guerrier choisit une arme de prédilection (par exemple, épée longue ou hache à 1 main, arc court, etc.), et gagne +1 en attaque lorsqu'il l'utilise.

2. Science du critique : Le guerrier inflige des critiques sur 19-20 (18-20 lorsqu'il emploie une rapière ou une Vivelame).

3. Spécialisation : Lorsque le guerrier emploie son arme de prédilection, il gagne un bonus de +2 aux DM.

4. Attaque parfaite (L) : Lancez deux d20 en attaque au contact et gardez le meilleur résultat, ajoutez +1d6 aux DM.

Voie du soldat

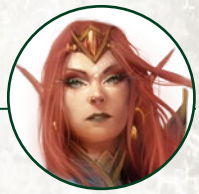
1. Posture de combat : Au début de votre tour, choisissez d'appliquer jusqu'à -1 en attaque par rang, en DEF ou aux DM et obtenez l'équivalent en bonus au choix en attaque, en DEF ou aux DM jusqu'à votre prochain tour.

2. Combat en phalange : Lorsque vous attaquez une créature au contact d'un allié, vous gagnez +1 en attaque au contact et aux DM contre cette créature.

3. Prouesse : Le guerrier réussit souvent des exploits physiques hors-norme. Une fois par tour, vous pouvez sacrifier 1d4 PV pour obtenir +5 sur un test de FOR ou de DEX. Vous pouvez annoncer l'utilisation de cette capacité après avoir pris connaissance du résultat du test de caractéristique.

4. Dernier rempart (L) : Le guerrier effectue uniquement une action d'attaque au contact durant ce tour. En contrepartie, il bénéficie d'une action d'attaque supplémentaire contre tout ennemi qui se déplace à son contact. Un adversaire blessé par cette attaque voit son déplacement stoppé.

Magicien



Armes & armures

Le magicien sait manier la dague et le bâton et ne porte que des vêtements en tissu, donc aucune armure.

Voie de la magie des arcanes

1. Familier (L) : Le magicien obtient un petit animal (écureuil, corbeau, chat voire un dragonnet). Il peut utiliser les sens de son familier (voir par ses yeux, entendre ce qu'il entend, etc.) et communiquer avec lui à distance illimitée. Il gagne +2 en Initiative lorsque son familier est en vue.

Familier

DEF [comme le personnage ou 15], **Init** [comme le personnage], **PV** [il les partage avec ceux de son maître], **FOR** -4, **DEX** +3, **CON** 0, **INT** -2, **SAG** +2, **CHA** -2.

Un familier est une créature trop petite pour attaquer et infliger des DM. Le familier et son maître partagent leurs PV et ils forment une cible unique pour les attaques de zone. Par exemple, si un familier et son maître sont dans la zone d'un souffle qui inflige 30 DM, le PJ perd simplement 30 PV. Si le maître refuse de subir les DM infligés à son familier, le familier disparaît, mais le maître peut l'invoquer de nouveau 24 h plus tard.

2. Forme gazeuse (L) : Le magicien prend la consistance d'un gaz. Il se déplace au ras du sol (s'il chute, il le fait au ralenti) à une vitesse de 10 m par tour. Il peut s'introduire par les plus petits interstices

(comme sous une porte), mais ne peut utiliser aucune capacité sous cette forme. Il ne subit pas non plus de DM, à l'exception des effets de zone (comme *boule de feu* ou le souffle d'un dragon). Le sort a une durée de [1d4 + Mod. d'INT] tours. Après avoir utilisé ce sort, le magicien est fatigué : il ne peut le réutiliser pendant 10 minutes.

3. Hâte (L) : Pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours, le magicien voit son métabolisme s'accélérer. À partir du tour suivant, il obtient une action supplémentaire à son tour : soit une action d'attaque, soit une action de mouvement. En revanche, il ne peut toujours accomplir qu'une seule action limitée par tour.

4. Téléportation (L) : Le magicien disparaît et réapparaît à un autre endroit situé à moins de [INT x 10] mètres. Le lieu d'arrivée doit être soit en vue, soit parfaitement connu par le magicien.

Voie de la magie élémentaire

1. Asphyxie (L) : Si le magicien réussit son test d'attaque magique (avec une portée de 20 m), la créature ciblée est privée d'air. La victime étouffe progressivement et subit 1d6 DM par tour pendant [1 + Mod. d'INT] tours. Le sort cesse si le magicien perd conscience.

2. Protection contre les éléments (L) : Pendant [5 + Mod. d'INT] tours, le magicien retranche à tous les DM de feu, de froid, d'électricité ou d'acide subis un montant égal à 2 fois son rang atteint dans cette Voie.

3. Arme enflammée (L) : Le magicien peut enflammer une arme pour [5 + Mod. d'INT] tours. Celle-ci inflige +1d6 DM de feu en plus des DM habituels.

4. Respiration aquatique (L) : Le magicien peut respirer sous l'eau pendant 10 minutes. Cette capacité peut être étendue à un compagnon par point de Mod. d'INT.

Prêtre



Armes & armures

Le prêtre sait manier les armes contondantes à une main (marteau, masse). Il peut porter jusqu'à une chemise de mailles et manier le petit ou le grand bouclier.

À propos des divinités

Certains prêtres des terres d'Osgild (la région où se déroulent les aventures des personnages), prient plusieurs dieux bénéfiques (voir marge), d'autres comme Karoom adorent une divinité particulière. Dans le cadre du jeu d'initiation, cela ne change rien aux capacités du personnage.

Voie de la foi

1. Parole divine : Le prêtre obtient un bonus de +2 par rang aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.

2. Arme d'argent (L) : Ce miracle crée, pour la durée du combat, une arme d'argent et de lumière que seul le prêtre peut utiliser. Cette arme inflige [1d6 + Mod. de SAG] DM. Contre les démons et les morts-vivants, elle offre un bonus de +2 en attaque et ajoute +1d6 DM.

3. Ailes célestes (L) : Des ailes divines poussent dans le dos du prêtre, qui peut voler à une vitesse équivalente à deux fois son déplacement normal pendant [5 + Mod. de SAG] tours. Rester en vol stationnaire avec les ailes céleste est une action de mouvement.

4. Foudres divines (L) : La foudre frappe toutes les créatures désignées dans un rayon de 10 mètres autour du prêtre et leur inflige [1d6 + Mod. de SAG] DM. Le prêtre compare son test d'attaque magique à la DEF de chaque cible.

Quelques divinités

Aurilla, déesse de la Chance et des Aventuriers
Céres, dieu de l'Agriculture et du Travail
Dénora, déesse de la Compassion et de la Guérison
Ellona, déesse de la Perception et de la Vérité
Forthur, dieu du Courage et des Exploits
Gaëlm, dieu des Arts et des Artistes
Gorom, dieu de la Pierre et des Architectes
Guardal, dieu de la Loyauté et des Gardiens
Irrion, dieu de l'Ordre et de la Noblesse
Linnarré, déesse de la Mer et des Marins
Mélenna, déesse des Forêts et des Animaux
Méphistère, dieu de l'Ombre et des Secrets
Morn, dieu de la Mort et du Passage dans l'au-delà
Orbis, dieu du Commerce et des Marchands
Périndé, déesse de la Fertilité et des Mères
Solar, dieu de la Lumière et du Savoir
Suëlle, déesse de la Beauté et de l'Amour
Trenner, dieu du Temps et des Ancêtres
Tyriolith, dieu du Combat contre le Chaos et du Feu purificateur

Voie de la spiritualité

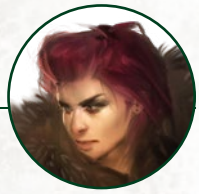
1. Vêtements sacrés : La tenue religieuse traditionnelle du prêtre remplace une armure et a été bénie à cet effet : lorsqu'il ne porte aucune armure, le prêtre obtient DEF de 14 (auquel il est possible d'ajouter un bonus de DEX ou de magie).

2. Protection contre le mal (L) : Le prêtre peut lancer ce sort sur lui ou sur tout allié (portée : contact) pour la durée d'un combat. La cible obtient alors un bonus de +2 pour tous les tests de résistance et une réduction des dommages de 2 points (RD2) contre les attaques des morts-vivants, des démons, des élémentaires et des créatures conjurées (appelées d'un autre plan par magie).

3. Délivrance (L) : En touchant sa cible, le prêtre annule les pénalités infligées par les sorts, les malédictions et les capacités spéciales d'autres personnages ou de créatures (douleur, mutilation, amputation, poisons, pétrification, etc.).

4. Marche des plans (L) : Une fois par jour et pour une durée maximale de [3 + Mod. de SAG] tours, le prêtre peut passer dans une dimension entre les plans d'existence où le temps et l'espace sont déformés. Il se déplace dans une sorte de brouillard gris où le paysage défile à toute vitesse. Pour chaque tour de « *Marche des Plans* », il se déplace en réalité de 10 km. Le lieu de sortie n'est cependant pas très précis et le MJ doit déterminer une position au hasard autour du point visé (à 1d6 km près).

Rôdeur



Armes & armures

Le rôdeur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance, il peut porter toutes les armures à base de cuir mais ne manie pas de bouclier.

Voie de l'escarmouche

1. Chasseur émérite : Le rôdeur obtient un bonus de +2 en attaque et aux DM lorsqu'il combat des animaux et il ajoute un bonus de +2 par rang dans cette Voie aux tests de SAG pour pister ou retrouver des traces.

2. Traquenard (L) : Le rôdeur gagne un bonus de +2 en attaque et +2d6 DM sur sa première attaque contre une créature s'il possède un meilleur score d'initiative.

3. Attaque éclair (L) : Le rôdeur peut effectuer une attaque au contact très percutante. Il ajoute son Mod. de DEX en attaque au contact et aux DM pour cette offensive.

4. Repli (L) : Le rôdeur se déplace de 40 m en forêt en s'éloignant de ses ennemis. Le joueur fait un test de DEX difficulté 10, en cas de succès, il disparaît de la vue de ses poursuivants. Il peut s'éloigner ou rester caché sans risque d'être retrouvé ou rattrapé.

Voie de la survie

1. Endurant : Pour chaque rang atteint dans cette Voie, le rôdeur obtient un bonus de +2 à tous les tests de CON destinés à résister à la fatigue, aux intempéries et liés de manière générale à la survie en milieu naturel.

2. Nature nourricière : Si le rôdeur passe 1 heure en forêt, il trouve de quoi nourrir deux personnes (pour une journée) pour chaque rang atteint dans cette Voie. En passant 1d6 heure(s), le rôdeur trouve des plantes médicinales qui lui permettent de soigner 1d6 PV par rang. Ces plantes doivent être utilisées immédiatement. Ces soins peuvent toutefois être répartis sur plusieurs patients : le joueur alloue les d6 correspondant aux plantes médicinales à sa guise.

3. Grand pas : En milieu naturel, à son tour, le rôdeur augmente tous ses déplacements de 10 m. Il n'est pas gêné par les terrains accidentés et obtient +5 aux tests de natation et d'escalade.

4. Increvable (L) : Si vous croyez en avoir fini avec lui... Une fois par combat, lorsqu'il tombe à 0 PV, le rôdeur peut récupérer [3d6 + Mod. de CON] PV au début de son prochain tour.

Voleur



Armes & armures

Le voleur sait manier les armes de contact à une main et toutes les armes à distance. La seule armure qu'il peut porter est une armure de cuir simple et il ne manie pas de bouclier.

Voie de l'aventurier

1. Sprint : Une fois par combat, le voleur peut effectuer un déplacement supplémentaire gratuit de 20 mètres à n'importe quel moment du tour (sans considération d'initiative).

2. Provocation (L) : Le voleur maîtrise l'art de se rendre désagréable, voire insupportable. Par un test opposé de CHA contre l'INT de la victime, il peut forcer celle-ci à l'attaquer pendant ce tour. Le voleur peut immédiatement riposter par une attaque gratuite ou, si la cible l'a raté, par une *Attaque sournoise* !

3. Grâce féline : Le voleur possède une démarche et une façon de se déplacer à la fois élégante, féline et souple. Il gagne son Mod. de CHA en Initiative, en DEF et à tous les tests de DEX en rapport avec le déplacement (escalade, saut, course, acrobaties, etc.).

4. Feindre la mort : Une fois par combat, le voleur peut feindre la mort après avoir reçu une blessure (même à 0 PV). Il peut ainsi passer pour mort aussi longtemps qu'il le souhaite et un test d'INT difficulté 20 est nécessaire pour révéler la supercherie. Lorsqu'il décide de se relever, le voleur gagne +1d6 PV et il obtient une action de mouvement supplémentaire en plus des actions normales autorisées à son tour. S'il attaque au contact une cible qui l'a cru mort, elle est considérée *Surprise*.

Voie du spadassin

1. Attaque en finesse : Le voleur peut utiliser son score d'attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'il utilise une arme légère comme une dague ou une Rapière. S'il le souhaite, il peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

2. Esquive fatale : Une fois par combat, le voleur peut esquiver une attaque qui devait le toucher et s'arranger pour que celle-ci affecte un autre adversaire à son contact. Comparez le test d'attaque à la DEF de la nouvelle cible pour savoir si celle-ci subit des DM.

3. Frappe chirurgicale : Par sa science de l'escrime (et de la fourberie), le voleur augmente de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Il retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

> ***Exemple :*** *Alonzo (INT 14/+2) obtient à présent un critique sur 17 ou plus au d20 lorsqu'il manie la rapière (19-Mod. d'INT).*

4. Ambidextrie : Le voleur peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, il peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour. Cette deuxième attaque n'empêche pas l'utilisation d'une capacité limitée, mais elle ne peut pas en être l'origine.

Rencontres et créatures

Vous trouverez dans ce chapitre de nouvelles créatures, mais auparavant, voici quelques conseils afin de doser la difficulté des rencontres, que ce soit pour une aventure de votre cru ou pour le bon déroulement des aventures de la campagne *Vengeance !*

Adapter l'opposition

Les scénarios et les créatures proposés dans cette boîte ont déjà été testés de nombreuses fois. Mais *Chroniques Oubliées* reste un jeu et on ne sait jamais où le hasard des dés peuvent mener une partie.

Le niveau indiqué dans le profil technique d'une créature est une indication qui doit vous permettre de ne pas choisir une créature totalement inadaptée à la puissance des personnages : le niveau des héros d'un groupe *standard* de 4 personnages doit être proche de celui de la créature rencontrée. Si les créatures sont plus, il faut les choisir de niveau inférieur.

Toutefois, ne faites pas l'erreur de croire que le rôle du MJ consiste seulement à suivre à la lettre les indications techniques du scénario ou du bestiaire. Un MJ ne devrait pas se retrancher derrière cette excuse pour expliquer l'échec d'une rencontre trop difficile (ou trop facile). Un scénario standard ne peut être adapté à absolument tous les groupes de PJ, trop de différences de puissance peuvent exister. L'optimisation des personnages, la présence d'un soigneur dans le groupe, le nombre de PJ et, bien entendu, la chance sont des éléments déterminants. De multiples facteurs entrent en jeu : certaines équipes seront à l'aise dans la nature (druide et rôdeur), d'autres dans les souterrains (si les PJ voient dans le noir), certains PJ sont plus efficaces contre les morts-vivants (prêtre), d'autre enfin seront plus performants dans les interactions sociales (barde), etc.

C'est donc le boulot du MJ d'adapter la difficulté des rencontres à la composition de son groupe. Et il peut le faire de deux façons : en amont et à la volée.

En amont

Le MJ utilise cette méthode lorsqu'il perçoit un déséquilibre structurel dans son groupe. Par exemple, si les PJ sont seulement 3 ou au contraire s'ils sont 5. En effet, les aventures sont généralement prévues pour un groupe *standard* de 4 joueurs. Bien qu'un groupe standard, ça n'existe pas vraiment !

- **Moins de PJ ou PJ mal optimisés.** Le MJ réduira le nombre d'adversaires s'ils sont plusieurs. Par exemple, au lieu de 4 gobelins, il n'en mettra que 3. Pour une seule créature plus puissante, il réduira ses PV ♥ de 25 %. Mais cette manœuvre pourra aussi se faire à la volée (voir ci-après).
- **Plus de PJ ou PJ optimisés.** Inversement, le MJ ajoutera quelques nouvelles créatures. Mais il peut aussi choisir d'augmenter les performances d'attaque des créatures (par exemple +2 en attaque et aux DM). Cette dernière solution est plus délicate à doser, mais elle a l'avantage de ne pas allonger la durée des tours de jeu qui pose déjà problème lorsque les joueurs sont nombreux.
- **Pas de soigneur.** Si vous n'avez pas de prêtre ou de druide disposant d'une Voie de soins, il vous faudra sans doute prévoir quelques potions de soins supplémentaires durant les aventures. Des PNJ pourraient en proposer aux PJ moyennant finance ou pour les remercier de leur aide. Mais vous pouvez aussi choisir de réduire les PV ♥ des adversaires afin que les combats durent moins longtemps.

À la volée

Il existe un débat récurrent en jeu de rôle pour savoir si le MJ lance les dés derrière son écran seulement pour faire du bruit ou si les

règles s'appliquent de la même façon des deux côtés de l'écran… L'adaptation à la volée correspond à la première hypothèse : le MJ se permet de « *tricher* » ou plutôt de modifier les effets dictés par les règles, mais toujours dans l'intérêt du jeu. Globalement, vous utiliserez cette méthode pour aider les PJ à s'en sortir *in extremis* lorsque la malchance s'acharne sur eux. S'ils font n'importe quoi, c'est une autre histoire, à vous de décider si vous voulez leur sauver la mise ou si une bonne leçon pourrait être salvatrice pour la suite du jeu.

- **Modifier les résultats.** Pour cela, le MJ doit lancer les dés derrière son écran. Le MJ peut décider d'ignorer le résultat d'un dé. Par exemple, si les PJ sont en difficulté et qu'il obtient un 20 au d20, il peut annoncer que le PJ est touché plutôt qu'un critique.
- **Modifier les profils techniques.** Le MJ peut décider de réduire les PV ♥ d'une créature si les PJ sont en trop grande difficulté ou, à l'inverse, d'augmenter ses PV ♥ et pourquoi pas son score d'attaque si la créature n'est pas à la hauteur de vos espérances. Attention toutefois, certaines rencontres sont prévues pour être faciles, n'affaiblissez pas trop vos PJ avant les rencontres importantes d'un scénario.
- **Ajouter des renforts.** Dans certains cas extrêmes, vous pouvez faire intervenir des renforts impromptus, d'un côté comme de l'autre, pour ajouter du piment à une rencontre qui risque de se terminer prématurément.

Une question de philosophie…

Adapter la difficulté d'une rencontre à la volée selon la chance du moment ou, au contraire, rester strictement fidèle aux résultats, quitte à lancer les dés devant les joueurs, n'est pas un choix sans conséquence. À plus ou moins long terme, cela induit un comportement très différent des joueurs.

- Si le MJ est impitoyable et que les créatures écrasent une équipe trop faible, les joueurs apprendront (à la dure) à optimiser leurs personnages. Ce type de jeu convient davantage aux joueurs qui aiment la compétition et la technique. Les joueurs apprendront à jouer collectif pour surmonter les défis. Mais l'inverse peut aussi se produire : chacun pour soi au moment où cela tourne mal.
- Au contraire, si vous adaptez la difficulté des rencontres, les joueurs n'ont plus besoin d'optimiser leur personnage dans un seul souci d'efficacité au combat et cela ouvre la porte à plus de fantaisie. Ce type de jeu convient davantage à ceux qui aiment les histoires et les personnages originaux mais pas forcément puissants. Toutefois, si les joueurs ont l'impression que leurs personnages ne sont jamais vraiment en danger, ils risquent de prendre des décisions de plus en plus osées pour voir où cela les mène.

C'est au MJ de doser et de gérer la difficulté des rencontres en fonction de l'esprit dans lequel il veut jouer et des envies de ses joueurs. Éventuellement, il peut en parler avec eux. Mais, dans tous les cas, retenez que vous êtes le seul maître à bord.

Bestiaire

Ce bestiaire complète celui de la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure* avec des créatures de plus haut niveau. Il est composé d'une vingtaine de nouvelles créatures que vous pouvez utiliser comme bon vous semble. Vous pouvez par exemple insérer la rencontre d'un ours-hibou ou d'une bulette pour pimenter les voyages de vos personnages lors de l'aventure 3.

Vison dans le noir. La plupart des créatures monstrueuses voient dans le noir et de nombreux animaux voient sous la lumière des étoiles comme un elfe.

Types de créatures

Certains sorts ou certaines capacités n'affectent pas toutes les créatures. Plutôt que de vous proposer des règles détaillées pour gérer cet aspect du jeu, nous préférons nous en remettre au jugement du MJ. La logique et l'analyse de la situation doivent suffire au MJ pour déterminer si un sort affecte une créature ou non.

Par exemple, le sort d'ensorceleur de *sommeil* stipule qu'il affecte les créatures vivantes. À l'évidence, cela ne concerne pas les morts-vivants, les créatures mécaniques ou artificielles. Mais qu'en est-il d'un arbre

animé ou d'un démon ? Si vous considérez que ces créatures ne dorment jamais, alors le sort est inefficace. Les sorts qui affectent l'esprit ne fonctionnent pas sur les créatures dépourvues de pensées cohérentes (comme les squelettes ou les zombies).

Créatures humanoïdes : Ce sont les créatures dont la forme physique se rapproche de l'homme. Soit toutes les races jouables par des joueurs, mais aussi les orcs, les gobelins, les trolls, etc. ; même les géants sont des humanoïdes. Toutes ces races sont affectées par l'ensemble des sorts des PJ, à l'exception de ceux qui n'affectent qu'une catégorie particulière de créature (par exemple Destruction des morts-vivants).



Assassin

Assassin

Niveau 6

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0
INT +2 **SAG** +4 **CHA** +2
Init 18 **DEF** 22 **PV** 70

Épée courte +11 **DM** 1d6+6 (+6d6)

Attaque mortelle (L) : Une attaque qui doit être exécutée de dos ou par surprise. L'assassin obtient un bonus de +5 en attaque et +6d6 aux DM.

Discrétion : L'assassin obtient un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Disparition (L) : L'assassin devient invisible (passage dans les ombres, cape magique, sort, etc.) et peut se déplacer de 20 mètres. Il réapparaît à son prochain tour et, s'il remporte un test opposé de discrétion (DEX) contre la SAG de sa cible, il peut effectuer une Attaque mortelle**.**

Assassinat : Au premier tour de combat, si la cible est *Surprise*, une *Attaque mortelle* réussie l'oblige à réussir un test de CON difficulté 15 ou tomber à 0 PV.

Tactique : l'assassin surgit soudainement derrière un personnage à moins qu'un **test de SAG difficulté 20** ne permette de le repérer avant.

Moral : Quand l'assassin tombe à 15 PV ou moins, il fuit.

Basilic

Le basilic est un reptile à 8 pattes d'environ 150 kg particulièrement hideux. Toutefois, peu de personnes peuvent se vanter de connaître son apparence exacte car son regard pétrifiant rend son observation directe particulièrement mortelle.

Niveau 3

Si les personnages découvrent ce qu'est le basilic pendant le combat, le niveau de la créature peut être considéré égal à 5.

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT -4 **SAG** +2 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 17 **PV** 36

Morsure +6 **DM** 1d6+5

Regard pétrifiant : Celui qui regarde le basilic et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 15 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en

pierre. Un sort de *délivrance* (rang 3) lancé par un prêtre de niveau 5 minimum est nécessaire pour y mettre fin.

Combattre un basilic : Un personnage qui combat le basilic sans tactique particulière si ce n'est « *éviter de croiser son regard* » sans plus de précisions doit réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou être pétrifié. Toutefois, deux type de précautions peuvent êtres prises pour combattre le monstre.

Détourner le regard : Le personnage fixe ses pieds et évite à tout prix le regard pétrifiant, il obtient une pénalité de -2 en attaque, en DEF et aux DM. Il peut tout de même rater son coup et rencontrer le regard du Basilic, mais la difficulté du test de CON à réussir à chaque tour est seulement de 5.

Fermer les yeux : Le personnage subit une pénalité de -5 en attaque, en défense et aux DM. Sur 1 au d20 en attaque (échec critique), il aperçoit la créature à travers ses paupières et doit réussir un test de CON difficulté 15 ou se retrouver pétrifié !

Moral : Variable, selon que le basilic est affamé ou non.

Bulette

Aussi appelée requin terrestre, la bulette est un prédateur puissant et très dangereux capable de s'enterrer pour surprendre sa proie. Imaginez une taupe géante, dotée d'une armure d'os impénétrable et de la puissance d'un éléphant. Vous aurez alors une idée de cette machine à tuer…

Niveau 7

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 16 **DEF** 22 **PV** 90

Morsure et griffes +14 **DM** 2d6+12

Déplacement sous terre : La bulette est capable de parcourir 5 mètres par action de mouvement en creusant dans un sol meuble. Elle ne laisse pas de tunnel derrière elle lorsqu'elle se déplace de cette façon.

Embuscade : Si la bulette attaque avec succès une cible *surprise*, elle inflige +1d6 aux DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. La bulette obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init (déjà inclus).

Dévorer : Lorsque la bulette réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie entre ses crocs et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale à la sienne, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*.

Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Tactique : La bulette surgit du sol pour se jeter sur sa proie. Dans ce cas, toutes les créatures présentes doivent faire un test de SAG (perception) difficulté 15. Celles qui ratent sont *Surprises*.

Moral : La bulette est un prédateur sans peur qui ne renonce que rarement à sa proie.

Chevalier de la mort

Devant vous se dresse un colosse en armure de plaque noire, animé par un feu impie.
Le chevalier de la mort est l'antithèse du noble chevalier, défenseur de la veuve et l'orpheline. C'est un monstre qui a vendu son âme à une cause maléfique en échange de la vie éternelle. Au combat, il chevauche généralement un destrier noir.

Niveau 9

FOR +5 **DEX** +1 **CON** +5
INT +2 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 13 **DEF** 25 **PV** 110

Épée longue (2 attaques) +14
DM 1d8+10+1d6 de feu

Commandant : Le chevalier de la mort offre un bonus de +3 en initiative, en attaque, aux DM et en DEF à toutes les créatures sous ses ordres à portée de vue. Tant qu'au moins 4 créatures sous ses ordres sont à moins de 10 mètres du chevalier, il n'encaisse que la moitié des DM qui lui sont infligés.

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant 2d20 et garder le meilleur résultat. Si le chevalier obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser *Imparable*), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Défi : Le chevalier de la mort défie un adversaire par une action de mouvement. Tant qu'il n'attaque que cet adversaire, il gagne un bonus de

+5 en DEF contre toutes les attaques que lui infligent les autres adversaires.

Cavalier émérite : Lorsqu'il monte une créature, celle-ci obtient la même valeur de DEF que le chevalier de la mort.

Ni chaud ni froid : Le chevalier de la mort réduit de 5 points tous les DM de feu et de froid.

Tactique : En général, le chevalier de la mort défie un adversaire après l'autre.

Moral : Le chevalier de la mort est très courageux, mais il sait reconnaître lorsqu'un combat tourne mal et revenir plus tard pour l'emporter. Le chevalier de la mort récupère l'ensemble de ses PV au prochain crépuscule.



Chevalier de la mort

Crocodile

Une énorme gueule de reptile surgit dans une gerbe d'eau. Le crocodile tente de vous happer pour vous entraîner sous l'eau.

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 15 **DEF** 15 **PV** 15

Morsure +5 **DM** 1d6+3

Embuscade : Au premier tour de combat, si le crocodile peut se dissimuler dans l'eau, la cible doit faire un test de SAG difficulté 15 ou être *Surprise*.

Noyade : Lorsque le crocodile inflige des DM à une cible, il peut faire un test de FOR opposé pour déplacer sa cible vers l'eau sur une distance de 3 mètres. Si la cible est déjà dans l'eau, elle doit faire un test de CON difficulté 15 ou subir 1d6 DM supplémentaires de noyade.

Tactique : Le crocodile se cache dans l'eau pour surprendre sa cible. Puis il essaye de l'attirer dans l'eau pour la noyer.

Moral : S'il voit que sa tactique ne fonctionne pas et qu'il n'arrive pas à noyer sa cible, le crocodile lâche prise et se réfugie au fond de l'eau.

Cyclope

Un cyclope est une aberration de la nature, un véritable titan, une montagne de muscle de plus de dix mètres de haut. Chacun de ses pas fait trembler le sol. Même les géants tremblent en sa présence.

Niveau 11

FOR +15 **DEX** +0 **CON** +15
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 26 **PV** 200 (RD 6)

Massue 2 mains +21 **DM** 4d6+15

Lancer de pierre (30 m) +16 **DM** 3d6+10

Balayage : Si plusieurs cibles sont présentes face au cyclope, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Projection : Sur 15 à 20 au test d'attaque, la victime est projetée à [1d6 + 1] mètres de là et subit +3d6 DM supplémentaires. Elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être Étourdie. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.

Colosse : La taille colossale du cyclope le rend difficile à blesser avec des armes à échelle humaine. C'est tout juste s'il sent la piqûre d'une dague. Retranchez 6 points à tous les DM physiques qu'il subit, à l'exception des sorts.

Tactique : Écraser, écrabouiller.

Moral : Le cyclope est si puissant qu'il ne connaît pas la peur.

Destrier noir

Ce destrier possède une robe de jais et des sabots comparables à des charbons ardents. De la fumée s'échappe de ses naseaux et sa crinière est parcourue de flammes, il laisse une traînée de feu dans son sillage.

Niveau 4

FOR +4 **DEX** +2 **CON** +4
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0
Init 14 **DEF** 15 **PV** 35

Sabots +7 **DM** 1d6+6 +1d6 de feu

Galop des cieux : Le destrier noir peut se déplacer dans les airs comme sur terre. Il couvre une distance de 30 mètres par action de mouvement.

Immunité : Le destrier est immunisé aux DM de feu.

Souffle enflammé (L) : Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 mètres de long sur 5 mètres de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 6d6 de DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. Le destrier doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Tactique : Le destrier noir galope dans les cieux et attaque sa cible de son souffle enflammé.

Moral : Seul, le destrier noir n'est pas un adversaire très tenace, mais en nombre ou monté par un chevalier de la mort, il devient redoutable.

Draconien (Mage)

Devant vous se tient un étrange homme-dragon. Sa silhouette est humanoïde, mais il est doté d'une longue queue de reptile et son visage rappelle sa double ascendance. Il effectue quelques passes complexe et murmure une formule ésotérique, tandis qu'une boule de feu prend forme dans sa main.

Le draconien présenté ici possède un pouvoir de feu mais, selon la nature de leur héritage draconique, d'autres peuvent manipuler le froid, la foudre ou l'acide.

Niveau 5

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +2 **SAG** +1 **CHA** +2
Init 15 **DEF** 18 **PV** 50



Mage draconien

Épée +8 **DM** 1d8+3

Magie +8 **DM** 3d6 (feu)

Attaque magique (L) : Le draconien possède un pouvoir magique de feu qui inflige 4d6 DM sur un test d'attaque magique réussi (portée 30 m) sur une cible unique ou une attaque de zone qui inflige autant de dommages dans un rayon de 5 mètres avec un test de DEX difficulté 10 pour ne subir que la moitié des dommages.

Chair à canon : Une fois par tour, le draconien peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert). Le draconien gagne un bonus de +5 en DEF tant que des sous-fifres sont positionnés à moins de 3 mètres de lui.

Tactique : Il est rare qu'un mage draconien attaque seul. En règle générale, il emploie des mercenaires pour le gros de l'affrontement et reste en retrait pour utiliser sa magie.

Moral : La priorité du draconien est de rester en vie. Pour cela, il est prêt à fuir ou à faire semblant de se rendre.

Efrit

Un bel homme musclé à la peau d'ébène brandit un grand cimeterre à deux mains face à vous. À la place de ses jambes vrombit un tourbillon de flammes.

Niveau 8

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +4
Init 12 **DEF** 20 **PV** 70

Cimeterre enflammé (2 attaques) +14 **DM** 2d6+10 + 1d6 feu

Boule de feu : L'efrit lance une boule de feu qui explose dans un rayon de 5 mètres et inflige 4d6+12 DM. Les créatures qui réussissent un test de DEX difficulté 15 ne subissent que la moitié des DM.

Corps enflammé : L'efrit inflige +1d6 DM de feu par attaque de contact réussie. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Lorsqu'il est au contact d'une source de feu importante, l'efrit régénère 5 PV par tour.

Immunisé au feu : L'efrit est immunisé aux DM de feu.

Vol : L'efrit peut voler de 30 mètres par action de mouvement.

Tactique : L'efrit alterne les coups de cimeterre et les phases de vol pour utiliser les boules de feu. Il préfère généralement se battre près d'une source de chaleur suffisante pour se soigner assez rapidement.

Moral : En cas de difficulté, l'efrit n'hésite pas à utiliser sa capacité de vol pour battre en retraite et se soigner.

Géant de givre

Le géant du givre ressemble à un guerrier viking de presque 4,50 m de haut ou aux géants des sagas nordiques. Sa peau glacée et ses tresses affichent une teinte bleutée. Au combat, il manie une énorme hache à double tranchant.

Niveau 9

FOR +13 **DEX** -1 **CON** +13
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0
Init 8 **DEF** 24 **PV** 130 (RD 6)

Hache de guerre +19 **DM** 3d6+15

Lancer de rocher (20 m) +11 **DM** 2d6+8

Balayage : Si plusieurs cibles sont présentes face au géant de givre, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Colosse : À cause de sa taille, le géant retranche 6 points aux DM que lui infligent les armes (mais pas les sorts).

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 20 ou être *Renversée*.

Immunisé au froid : Le géant de givre est immunisé aux DM de froid.

Tactique : Les géants du givre sont souvent accompagnés d'un ou deux loups arctiques. Pour ces derniers, utilisez le profil du Worg p.57 du livret de la boîte d'*Initiation au jeu d'aventure*.

Moral : Le géant de givre est un combattant très courageux qui ne s'avoue pas facilement vaincu.

Guerrier scorpion

Un guerrier en armure chevauche un scorpion géant. Son dard suinte de poison et ses pinces sont de taille à vous couper en deux !

Les guerriers scorpions constituent les soldats d'élite des orques du désert des Morteroches. Il est rare de les voir en dehors de ce lieu, mais de riches seigneurs les payent parfois assez cher pour leur confier une mission. Un guerrier sur son scorpion représente une rencontre de niveau 9.

Scorpion géant

Niveau 7

FOR +8 **DEX** +4 **CON** +8
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 17 **DEF** 20 **PV** 80

Pinces +14 **DM** 2d6+12 + étreinte

Dard +14 **DM** 1d6 + poison

Étreinte : Lorsqu'il obtient un résultat de 15 à 20 sur son dé d'attaque, le scorpion attrape son adversaire. Au début de son tour, la créature saisie doit faire un test de FOR en opposition avec le scorpion, en cas de succès, elle réussit à se libérer, sinon elle est Étourdie (pas d'action et -5 en DEF) et le scorpion maintient l'étreinte. Lorsqu'il maintient une étreinte, le scorpion inflige automatiquement 2d6+8 DM à la créature prisonnière et peut faire une attaque de Dard.

Poison mortel : Le poison inflige 12d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement. Un personnage ne peut pas subir plus de 12d6 DM de poison par combat.

Cuirassé (RD 5) : Le scorpion retranche 5 points à tous les DM subis.

Résistant : Lorsque le scorpion atteint 0 PV , il peut encore agir un tour complet.

Rapide : Un insecte géant est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

Guerrier

Niveau 4

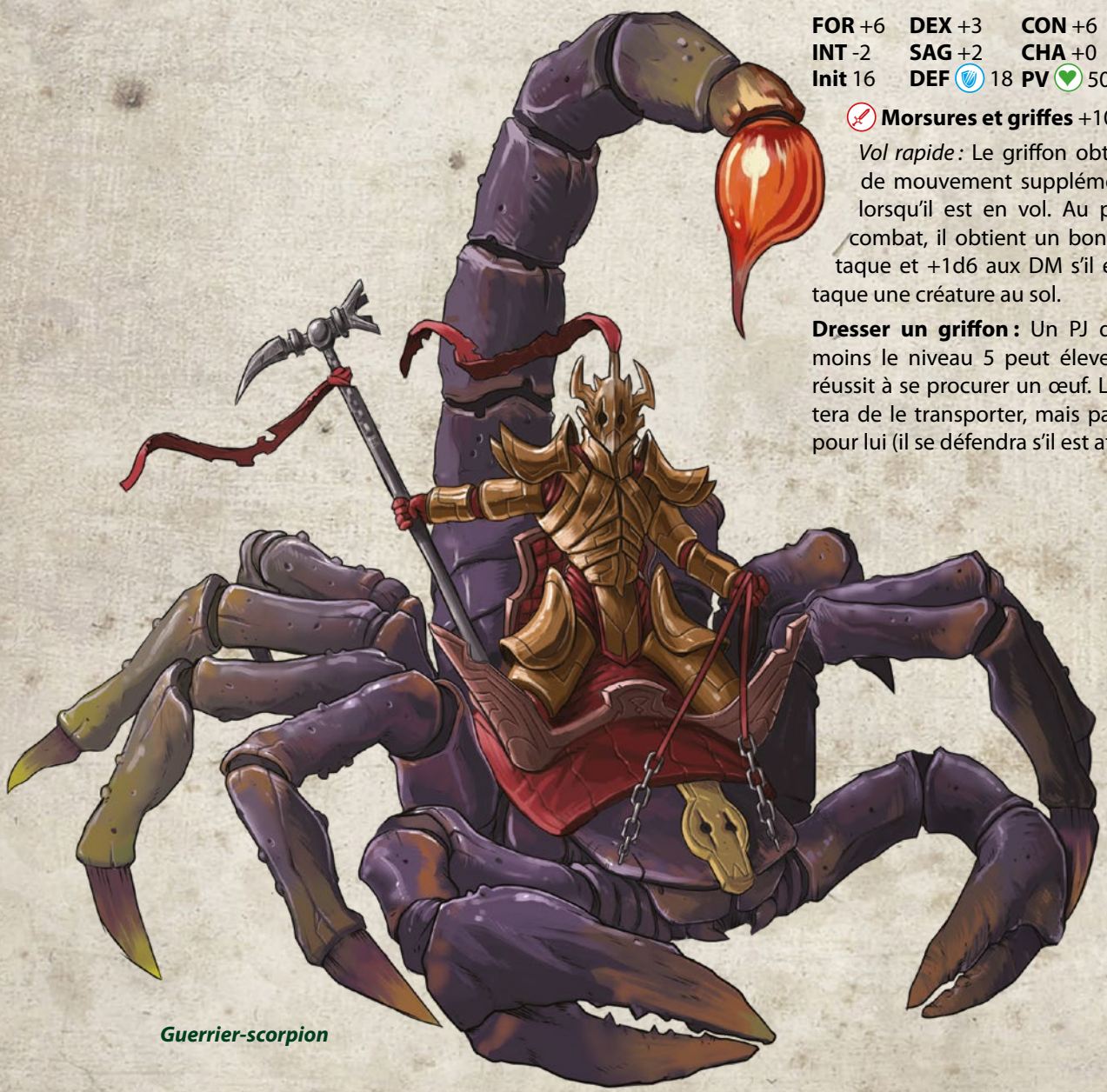
FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 21 **PV** 75

Bec de corbin +10 **DM** 2d6+9 + Fauchage

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir au choix un test de FOR ou de DEX difficulté 15 ou être *Renversée*.

Tactique : Dès qu'une créature est saisie entre les pinces du scorpion, le guerrier concentre ses attaques sur lui.

Moral : Le scorpion combat jusqu'à la mort et, tant que sa monture est en vie, le guerrier scorpion adopte la même philosophie. En revanche si son scorpion est mort, le guerrier peut décider de battre en retraite.



Guerrier-scorpion

Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle.

Cet animal fabuleux ne manque pas de majesté. Un griffon est parfois utilisé comme monture. La créature pèse environ 300 kg et affiche une envergure de 7 mètres. Un griffon est plus intelligent qu'un simple animal et, même s'il ne parle pas, il peut apprendre à comprendre une langue s'il y est habitué très tôt.

Niveau 4

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** +0
Init 16 **DEF** 18 **PV** 50

Morsures et griffes +10 **DM** 2d6+8

Vol rapide : Le griffon obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'il est en vol. Au premier tour de combat, il obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM s'il est en vol et attaque une créature au sol.

Dresser un griffon : Un PJ qui a atteint au moins le niveau 5 peut élever un griffon s'il réussit à se procurer un œuf. Le griffon acceptera de le transporter, mais pas de combattre pour lui (il se défendra s'il est attaqué).

Hydre

L'abomination sort d'un pas lourd de l'eau où elle se dissimulait. Une tête, deux, puis trois et davantage encore émergent en sifflant, tel des serpents géants ou des têtes de dragons. Un corps massif se hisse alors sur la berge.

L'hydre est une grande créature reptilienne de presque 2 tonnes et pourvue de 5 à 12 têtes.

Niveau 5

FOR +8 **DEX** +0 **CON** +8
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 18 **PV** 50

Morsure (1 attaque par tête) +10 **DM** 1d8+4

Couper une tête : L'hydre est un adversaire très dangereux en raison de son nombre élevé d'attaques. Pour réduire le nombre de têtes du monstre, un personnage peut tenter de la décapiter. Dans ce cas, l'attaque souffre d'une pénalité de -5 et elle doit infliger au moins 10 DM en une seule fois. En cas d'échec, l'hydre ne subit aucun DM, comme lorsqu'un personnage tente d'attaquer une autre partie du corps du monstre. En cas de réussite, la tête est coupée et les PV du monstre baissent de 10. Toutefois la guérison accélérée de l'hydre fait repousser la tête en 2 tours (sauf si les dommages étaient infligés par le feu).

Guérison accélérée : L'hydre guérit de 5 PV par tour sauf contre les dommages de feu.

Ajouter des têtes : Pour chaque tête supplémentaire, augmentez le niveau de l'hydre de +1, ajoutez 10 PV, +1 en attaque et une attaque supplémentaire.

Tactique : Une hydre divise ses attaques entre ses différents adversaires plutôt que de se concentrer sur un seul. Elle ne peut toutefois faire plus de 5 attaques sur une même cible par tour.

Moral : Trop confiante dans sa guérison accélérée, l'hydre ne fuit que si elle a subi beaucoup de dommages de feu.

Méduse

Une magnifique jeune femme descend les escaliers d'un pas léger et gracieux. Lorsqu'elle abaisse la capuche de son manteau, un nœud de vipère s'en échappe en sifflant.

La méduse est une créature légendaire dotée d'un splendide corps féminin et d'une chevelure composée de serpents venimeux. Cruelle et perverse, elle dispose du pouvoir de transformer en statue de pierre tous ceux qui posent le regard sur elle.

Niveau 4

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +1
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +4
Init 17 **DEF** 16 **PV** 45

Dague +6 **DM** 1d4+3

Serpents +6 **DM** 1d4+3 + venin

Arc court (30 m) +6 **DM** 1d6+4

Venin : La victime doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaiblie*. Si la victime est déjà *Affaiblie* par le venin, un échec lors d'une nouvelle morsure la fait sombrer dans l'inconscience pour 1d6 tours. Un troisième échec signifie 1d6 heures d'inconscience.

Regard pétrifiant : Celui qui regarde la méduse et croise son regard est pétrifié. Un personnage qui n'est pas conscient du danger doit réussir un test de CON difficulté 15 à chaque tour de combat ou être immédiatement transformé en pierre. La vieille légende qui laisse entendre que la méduse pourrait être pétrifiée en croisant son propre regard dans le miroir est totalement fausse…

Combattre une méduse : La procédure est la même que celle présentée pour le basilic, page 30.

Tactique : La méduse préfère généralement combattre à distance à l'aide d'un arc, ce qui lui permet de faire meilleur usage de son pouvoir de pétrification sans prendre de risque.

Moral : La méduse essaye de fuir ou de négocier face à un adversaire plus puissant. Mais ses paroles sont souvent fausses et contiennent autant de venin que les serpents de sa chevelure.

Ours-hibou

Un énorme ours brun pourvu d'une tête de rapace surgit face à vous. Ses épaules sont massives et ses membres supérieurs hypertrophiés prolongés de griffes puissantes. Il vous charge dans un étrange grognement sifflant.

Niveau 5

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -4 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 12 **DEF** 16 **PV** 50

Bec et griffes +12 **DM** 3d6+6

Charge (L) : L'ours-hibou parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque, lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, la cible doit faire un test opposé de FOR ou être *Renversée*. Dans ce cas, l'ours-hibou piétine sa victime et les DM sont doublés.

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié, l'ours-hibou devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Tactique et moral : Très agressif, l'ours-hibou attaque sans sommation, les yeux injectés de sang et le regard fou. Il combat jusqu'à la mort.

Rémorhaz

Un énorme mille-pattes géant surgit du sol et se jette sur vous.

Le Remorhaz est une abomination, une espèce de mille-pattes géant violacé capable de se déplacer sous terre et de surgir pour engloutir une proie de la taille d'un cheval.

Niveau 8

FOR +11 **DEX** +2 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -4
Init 14 **DEF** 22 **PV** 110

Morsure +17 **DM** 3d6+13

Déplacement souterrain : La créature est capable de se déplacer sous terre de 5 mètres par action de mouvement.



Rémorhaz

Embuscade : Au premier tour de combat, la cible doit faire un test de SAG difficulté 17 ou être *Surprise*. Le rémorhaz obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init.

Gober : Lorsque le rémorhaz réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, il peut avaler toute entière une cible de la taille d'un cheval ou moins. La victime doit faire un test de FOR opposé, en cas d'échec elle passe directement dans l'estomac du monstre. Les DM de l'attaque initiale sont doublés, ensuite le personnage avalé subit 3d6 DM d'asphyxie et d'acide chaque tour. Il peut attaquer avec une arme pas plus grande qu'une dague en réussissant un test de FOR difficulté 15 à chaque tour. L'attaque se fait avec une pénalité de -5 en attaque et les DM sont divisés par 2.

Rémorhaz des glaces

Le rémorhaz des glaces habite les glaciers où il utilise la chaleur de sa carapace pour creuser des tunnels. Il s'agit d'une créature de niveau 9 qui possède la capacité supplémentaire suivante.

Feu des entrailles : Une créature qui attaque le rémorhaz au contact subit 2d6 DM pour chaque attaque réussie. Un personnage gobé subit 2d6 DM supplémentaires de feu (total 5d6).

Spectre

Étrangement transparent, le spectre tient sa tête sous son bras et il se déplace dans votre direction sans un bruit, en flottant au-dessus du sol.

Le spectre ressemble à ce qu'il était de son vivant, mais porte les stigmates de sa mort de la façon la plus horrible possible. Il émane de lui une aura de mort glaciale.

Niveau 5

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +6
INT +0 **SAG** +2 **CHA** +2
Init 18 **DEF** 28 **PV** 60 (RD 10)

Contact intangible +12 **DM** 2d6+4

Résistance aux DM : Le spectre retranche 10 points aux DM provoqués par des armes non-magiques, car elles passent à travers lui. Si vos personnages ne possèdent pas d'arme magique, la rencontre d'un spectre peut s'avérer fatale, même à plus haut niveau.

Absorption d'énergie : à chaque fois qu'un spectre inflige des dommages, il récupère 5 PV et la cible doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être *Affaiblie* pour le reste du combat.

Aura glaciale : Une aura de froid intense émane du spectre dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Les créatures vivantes doivent réussir un test de CON difficulté 12 à chaque tour ou êtres *Ralenties* pour les 1d6 prochains tours.

Impuissance à la lumière du soleil : Un spectre perd tous ses pouvoirs à la lumière du soleil et il est *Ralenti*.

Intangible : Un spectre peut passer à travers les obstacles matériels comme les murs ou les portes comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.

Tactique : Le spectre profite de sa forme intangible pour surgir d'un mur, attaquer sa proie et disparaître à nouveau.

Moral : Le spectre n'a peur de rien, il est déjà mort. Parfois même, il faut un rituel spécifique pour l'anéantir, sinon il réapparaît au crépuscule suivant.

Tigre à dents de sabre

Ce profil correspond à une vision fantastique du tigre préhistorique aussi appelé tigre à dents de sabre ou encore smilodon. Il mesure environ 2 mètres au garrot pour 4 mètres de long (sans la queue) et un poids avoisinant la tonne.

Niveau 7

FOR +8 **DEX** +4 **CON** +8
INT -4 **SAG** +1 **CHA** -4
Init 23 **DEF** 22 **PV** 90

Morsure et griffes +14 **DM** 2d6+12

Embuscade : Au premier tour de combat, la cible doit faire un test de SAG difficulté 20 ou être *Surprise*. Si le tigre attaque avec succès une cible *surprise*, elle inflige +1d6 DM et toute créature dont la FOR est inférieure à la sienne est *Renversée*. Le tigre obtient un bonus de +5 à tous les tests de discrétion et en Init (déjà inclus).

Dévorer : Lorsque le tigre réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, il saisit sa proie entre ses griffes et lui inflige immédiatement

une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale à la sienne, elle est de plus *Renversée* et *Immobilisée*. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi).

Tactique : Le tigre aime se cacher dans une forêt dense et bondir sur sa proie par surprise. S'il réussit à amener sa victime à 0 PV, il essaye de s'enfuir en emportant sa proie.

Moral : Le tigre combat le temps de réussir à tuer une proie, mais il fuit s'il comprend que c'est sans issue.

Vampire

La jeune femme relève la tête. Vous constatez que du sang s'écoule sur sa lèvre délicate qui ne parvient pas à dissimuler deux canines proéminentes…

Le vampire est un humanoïde mort-vivant qui se nourrit du sang des vivants, il peut aisément passer pour un être humain lorsqu'il vient de se gaver de sang frais. Toutefois, il est également capable d'adopter une apparence plus ou moins cadavérique ou encore une forme hybride proche de la chauve-souris.

Niveau 7

FOR +5 **DEX** +4 **CON** +5
INT +4 **SAG** +4 **CHA** +4
Init 18 **DEF** 20 **PV** 90

Griffes +13 **DM** 2d6+7 ou selon arme +7

Résistance : Le vampire retranche 15 points aux DM des armes, sauf si elles sont en argent ou s'il s'agit de DM de feu. Il retranche seulement 10 points aux DM des armes magiques. Si vos personnages ne possèdent pas d'arme en argent, la rencontre d'un vampire peut s'avérer fatale, même à plus haut niveau.

Immortel : Lorsqu'il tombe à 0 PV, le vampire passe automatiquement en forme gazeuse (voir rang 2 de la magie des arcanes, magicien) et se dirige vers son cercueil, là seulement, il peut être achevé.

Absorption d'énergie : Toute créature blessée par un vampire reçoit 1 point de sang et le vampire récupère 5 PV. Lorsque le nombre de points de sang d'une victime dépasse son niveau, elle sombre immédiatement dans l'inconscience et se transforme en vampirien au bout de 2d6 heures.

Transformation en chauve-souris (L) : Sous cette forme, la DEF du vampire passe à 24, il ne peut plus attaquer, mais se déplace de 40 m par action de mouvement.

Vulnérabilité au soleil : Un vampire exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

Vampirien

Le vampirien est un mort-vivant mineur au service du vampire qui l'a créé, il ressemble à un humain d'une pâleur mortelle.

Niveau 3

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 15 **DEF** 17 **PV** 35

Morsure et griffes +8 **DM** 1d6+5 ou selon arme +5

Résistance : Le vampirien retranche 5 points aux DM des armes sauf si elles sont en argent ou s'il s'agit de dommages de feu.

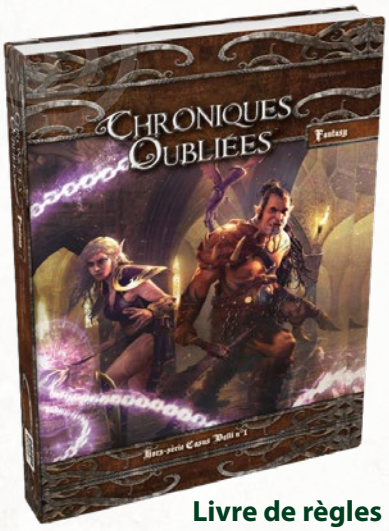
Absorption d'énergie : À chaque fois que le vampirien blesse une créature, il récupère 5 PV.

Vulnérabilité au soleil : Un vampirien exposé au soleil subit 2d6 DM par tour sur ses PV max (il ne peut pas les régénérer tant qu'il reste à la lumière).

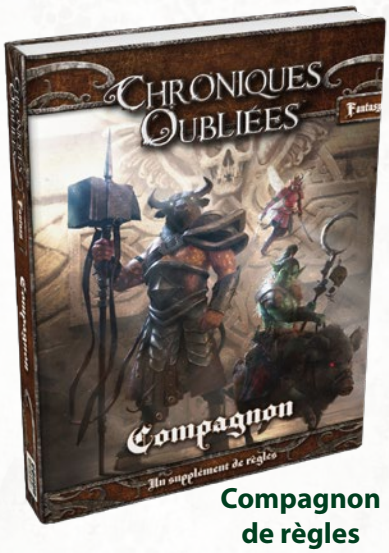
Tactique : Le vampire évite de se lancer dans une attaque frontale contre un groupe de PJ, surtout s'il sait que ceux-ci ont des armes en argent. Il préfère fuir et attaquer la nuit les individus isolés. Il est très patient et peut préparer une vengeance durant de longues années. Après tout, il a tout le temps pour le faire.

Moral : Le vampire est d'une nature prudente, mais la faim ou la défense de son cercueil peuvent l'amener à se montrer plus téméraire qu'à l'habitude.

Découvrez la gamme Chroniques Oubliées Fantasy !



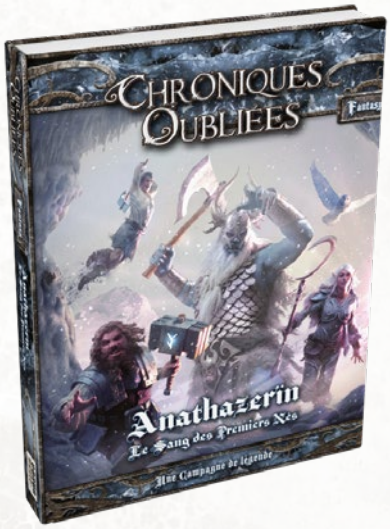
Livre de règles



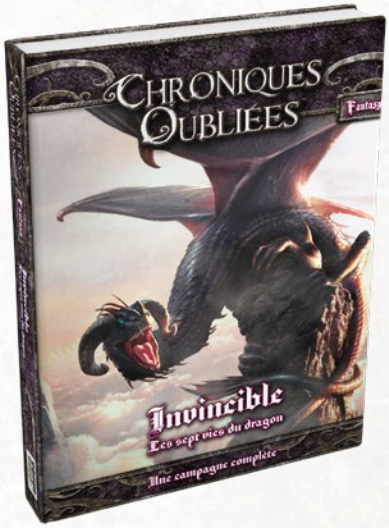
Compagnon de règles



Mini-aventures







Campagnes

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Cthulhu, le jeu de rôle : Initiation au jeu d'Aventure/Le jeu d'initiation. 2009-2018. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle et Damien Coltice. Tous droits réservés Black Book Éditions.



Chroniques Oubliées™

Fantasy



Campagne Vengeance

Une campagne de Laurent Bernasconi

Chroniques Oubliées Cthulhu

Découvrez la boîte d'initiation Chroniques Oubliées Cthulhu !



Blackbook Editions

3.5 • OGL Compatible

Casus Belli

Chroniques Oubliées™

Fantasy

La campagne Vengeance

Crédits

Directeur de publication
David Burckle

Règles originales
David Burckle & Damien Coltice

Développement des règles
Laurent « Kegron » Bernasconi

Auteur de la campagne
Laurent « Kegron » Bernasconi

Edition, direction artistique, textes complémentaires
Thomas Berjoan

Illustration de la boîte
Aurore Folny

Illustrations intérieures
Rolland Barthélémy (Papy Donjon), Jems Bouzerna, Aurore Folny, Jeex

Plans
Jems Bouzerna et Fred Lipari

Relectures
Loïs Emmanuel Meyer, Damien Coltice et Jérôme Cordier

Design
Damien Coltice

Maquette
Jérôme Cordier

Remerciements

David & Damien remercient Laurent et le magazine *Casus Belli* d'avoir permi au projet *Chroniques Oubliées* de se développer et de devenir un jeu populaire et apprécié.

BBE remercie également Aurore Folny pour donner vie à nos envies les plus folles avec un talent vraiment singulier !

Laurent tient à remercier Jean-Philippe, Martin, Jules et Véro mais aussi tous les playtesteurs, notamment les plus pertinents, Stéphane D et Quentin L.

Black Book Éditions dédicace cette extension à toutes celles et ceux qui ont utilisé et utiliseront ce formidable outil qu'est la gamme initiation de COF pour faire découvrir le jeu de rôle autour d'eux.

Un grand merci à toute la communauté Casus et CO qui œuvre à transmettre la flamme du JdR.

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est publié par Black Book éditions. Tous droits réservés.
2019 © Black Book Éditions.

Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 Saint Priest

BLACKBOOK EDITIONS

black-book-editions.fr

casus BELLI
Le magazine de référence des jeux de rôle

Introduction

Ceci est l'histoire d'une sorcière, d'un roi, d'une reine, d'un prince et d'un dragon… À peu près dans cet ordre.

Ce *livret contient une suite de quatre grandes aventures qui débutent dans la région de Clairval, le village décrit dans la première boîte de* Chroniques Oubliées Fantasy – Initiation au jeu d'aventures. *Elles permettront à vos héros d'élargir le périmètre de leurs équipées et de passer du statut de célébrités locales à celui de héros à l'échelle d'une nation.*

> ***ATTENTION :*** *Si vous comptez être JOUEUR, ne lisez pas ce qui suit. Les informations qui concernent les aventures sont réservées au MENEUR DE JEU.*

Dans cette première section, nous allons vous révéler dès le départ l'intrigue de l'ensemble des scénarios et le contexte dans lequel ils se déroulent. Au sein de la première boîte d'initiation, de façon à vous permettre de débuter immédiatement, nous avions fait le choix de vous révéler la trame du mystère seulement à mesure de l'avancée des personnages dans les scénarios.

Toutefois, avec les scénarios de la boîte *Vengeance*, vous – cher MJ lecteur – avez désormais un peu plus d'expérience. Nous franchissons un petit palier de complexité et il vous sera utile de connaître l'intrigue avant de vous mettre à table. Cette méthode demande un peu de lecture préliminaire, mais elle vous permettra de savoir dans quelle direction vous devez essayer de guider les personnages tout au long des aventures.

Notez que le guide éclaire le chemin mais il n'interdit pas d'en sortir. Il ne s'agit donc pas pour le MJ d'imposer le bon choix aux joueurs. C'est plus subtil que cela, vous devez les amener à penser qu'ils ont trouvé d'eux-mêmes la solution qui permet au scénario d'avancer dans la bonne direction.

Et surtout, il s'agit de ne pas révéler aux joueurs des informations que leurs personnages ne sont pas censés connaître !

Par exemple, durant les deux premiers scénarios, les personnages accompagnent et aident un chevalier. Au moment de jouer, vous, MJ, saurez déjà qu'il ne s'agit pas d'un simple chevalier. Mais en aucun cas les PJ ne doivent l'apprendre avant la fin du second scénario. Cela gâcherait l'effet de surprise. C'est aussi pour cela que la première boîte d'initiation ne vous révélait rien en avance : pour éviter au MJ de commettre ce type d'erreur ! Mais je sens bien que nous avons éveillé votre curiosité avec cette histoire de chevalier. Alors lisez plutôt la suite…

L'intrigue

Lysandre, reine et dirigeante de la Principauté d'Arly, était passionnément amoureuse de son époux, le prince semi-elfe Laurelith, natif de la forêt de Bois-Dormant. Elle lui donna d'abord un fils, le prince Thomar puis, cinq années plus tard, une adorable petite fille prénommée Luthielle.

Il y a douze ans, Roncecroc, un puissant dragon vert, commença à semer la terreur dans la forêt de Bois-Dormant. La Reine ne prit pas immédiatement la mesure du problème, occupée par la négociation d'un important traité commercial avec le Ponant. Son époux était inquiet pour sa famille. Il prit l'initiative de se présenter à la rencontre du grand ver, accompagné d'une escorte de puissants chevaliers. Laurelith ne dit pas la vérité à sa femme et à sa Reine sur le motif de son escapade. Il prétexta un voyage diplomatique et pour donner du poids à son mensonge, il emmena leur fille avec lui, se jurant de la laisser loin de la confrontation avec le dragon, et sous bonne garde. Le jeune prince Thomar, âgé de huit ans à cette époque, était alors au service d'un noble chevalier en tant que page et il



Les conseils de

PAPY DONJON

Salut, la bleusaille ! Alors tu y as pris goût, au jeu de Papy, et tu es de retour pour de nouvelles aventures ? Je suis fier de toi ! Mais ne t'emballe pas trop et reste modeste, on va faire un bout de chemin ensemble, parce que mon petit doigt me dit que tu vas encore avoir besoin de mon aide.



La région autour du petit village de Clairval où va se dérouler l'aventure

Un peu de contexte

La campagne débute à proximité de Clairval, un village que vous avez appris à connaître au cours des aventures de la première boîte d'initiation au jeu d'aventure *COF*. Le village se situe dans la forêt de Myrviel, une région peu peuplée à la frontière nord d'une nation nommée Principauté d'Arly, dont le dirigeant est la reine Lysandre.

La Principauté fait partie d'une région plus vaste appelée les Terres d'Osgild, du nom d'un ancien empire qui s'effondra il y a un millénaire. La région a obtenu ses frontières et sa structure géopolitique actuelles il y a un peu moins de 300 ans, lors du traité de Monastir qui marque l'an 0 de la datation officielle des nations humaines. Nous sommes actuellement en l'an 285 PM (post-Monastir).

La Principauté est une nation vaste et riche. Sa capitale est Ferrance, un important port commercial qui reçoit les navires en provenance de l'océan Pélurique. Elle est la porte d'entrée vers toutes les Terres d'Osgild. Les nations voisines de la Principauté sont le comté de Ponant, au nord-ouest, et les Marches du Piémont à l'est. Deux anciennes régions de l'empire d'Osgild ayant signé le traité de Monastir. Il faut ajouter à cela les nains des monts argentés au sud, les elfes de la forêt de Hautesylve à l'est de Clairval, et enfin les orques du désert des Morteroches, juste au-dessus.

Vous en apprendrez plus sur la Principauté dans les différentes aventures à mesure que les PJ voyageront et que ces informations deviendront nécessaires à la conduite du scénario.

resta à la capitale. Hélas, le dragon n'avait que faire d'une rencontre diplomatique. Une nuit, il vola à la rencontre du prince et de sa suite de nuit. Lors d'une attaque éclair à la faveur des ténèbres, il massacra Laurelith, Luthielle et toute leur escorte dans leur sommeil.

La reine en conçut une terrible rage et une immense culpabilité. Elle prit la tête de la longue traque qui permit d'abattre le dragon et décapita le grand ver de sa propre main dans la forêt d'Astréis. Le crâne du monstre orne désormais la salle du trône et, à compter de ce jour, Lysandre le contemple chaque matin en se reprochant de n'avoir pas su protéger les siens. Mais un dragon est un être primordial dont la puissance et le mal plongent leurs racines dans les origines de la magie. Même mort, ses os conservent un pouvoir. Jour après jour, le désespoir de la reine nourrit le crâne jusqu'à faire de de la relique le réceptacle d'une magie puissante et insidieuse.

Un mal étrange

Sans que personne ne comprenne pourquoi, la reine commença à se porter de plus en mal, et la Principauté aussi. Elle se détacha de son fils et des affaires du royaume et restait de plus en plus souvent seule dans la salle du trône, en contemplation du crâne. Un an après la mort du dragon, des démons à tête de reptile émergèrent de l'ancien antre du ver. Les soldats envoyés pour combattre les créatures contractèrent une étrange maladie, une sorte de lèpre reptilienne. Il fallut les isoler afin de ne pas répandre la corruption. La reine fit alors construire la cité de Rampart autour de la faille maléfique afin d'y stationner les soldats lépreux et de protéger la Principauté de la corruption.

Aujourd'hui, le comté de Ponant, avec lequel la reine a cessé tout échange commercial, a décidé de profiter de la faiblesse du pays et de sa dirigeante pour prendre le pouvoir. « *Dans l'intérêt du royaume* », ils ont réussi à corrompre un des guérisseurs de la reine et l'ont convaincu de lui administrer un faux remède qui la tue à petit feu. Elle est déjà très affaiblie et sa mort doit paraître la plus naturelle possible. En effet, le comte Nosra du Ponant ne veut pas d'un vulgaire assassinat qui pourrait se retourner contre lui en mobilisant la population. Il souhaite donner l'illusion que la reine est morte de sa mystérieuse maladie. Il ne veut pas d'une guerre longue et coûteuse, il entend annexer un pays en état de marche, pas une nation rebelle. Et pour cela, il compte sur un plan machiavélique qui implique l'aide involontaire du prince héritier, Thomar d'Arly, pour lequel il a en tête un traitement très spécial…

La campagne en quelques mots

La reine Lysandre et la Principauté d'Arly dépérissent de concert. « *Terre et Roi ne font qu'un* », affirme d'ailleurs l'adage rendu célèbre par la saga des chevaliers de la table ronde. La reine est affectée d'un mal étrange, une langueur qu'aucun spécialiste ne sait diagnostiquer, et une sécheresse sans précédent affecte la Principauté. Le pays est au bord de la famine. La reine a envoyé ses chevaliers en quête à travers le monde pour trouver un artefact légendaire, le Sceptre des Eaux, qui doit permettre d'invoquer la pluie.

Les personnages devront soigner le mal qui affecte le pays, mais surtout déjouer le complot du Ponant, le comté voisin, qui cherche à annexer la Principauté. Pour cela, ils devront aider un jeune chevalier, qui s'avérera être le dauphin (c'est-à-dire le prince héritier), à survivre aux attaques répétées de ses ennemis, afin de lui permettre de succéder à la reine d'Arly après son décès soudain qui subviendra au cours de l'aventure.

Aventure 1 - La Sorcière



Attaqués par des orques alors qu'ils protègent un fortin en construction, les personnages sont aidés par un chevalier. Celui-ci leur demande en retour de l'accompagner dans sa quête du Sceptre des Eaux. Les personnages guident le chevalier jusqu'à la Sorcière du marais de Bourbe-Vieux, mais elle le kidnappe et l'emporte dans son repaire souterrain. Les personnages débusquent la sorcière et délivrent le chevalier. En échange de la vie sauve, la créature leur offre la Coupe de Vie et leur indique que le seul véritable moyen de sauver la Principauté consiste à soigner la reine, car « *Terre et Couronne ne font qu'un* ».

Aventure 2 - Le Roi



Les personnages et le chevalier font route vers Ferrance le plus vite possible. Hélas, lors d'un arrêt dans une auberge de la ville de Wik, le chevalier se fait voler la coupe et empoisonner par un des voleurs. Les personnages doivent enquêter en ville puis descendre dans les égouts pour retrouver le roi des voleurs qui s'est emparé de la coupe. Tandis que la pluie s'abat avec violence sur la Principauté, les personnages sauvent le chevalier. Ils apprennent dans la foulée le décès de la reine Lysandre, mais aussi que le chevalier Arthos est en réalité le prince héritier !

Aventure 3 - Le Prince



Les personnages escortent le prince jusqu'au monastère de Valarion pour qu'il y passe l'épreuve des rois, un rituel sacré au cours duquel il doit prouver sa capacité à diriger la nation. Ensuite, ils partent pour la capitale. Mais en chemin, à la lumière de différents événements, les personnages comprennent qu'ils se sont fait duper. L'individu qu'ils accompagnent est un imposteur. Il leur faut retourner au monastère pour délivrer le souverain légitime et les nonnes dont l'esprit est asservi par de maléfiques créatures tentaculaires. Ils découvrent que le comté du Ponant est à l'origine du complot.

Aventure 4 - Le Dragon



Le comté du Ponant a envoyé une armée envahir la Principauté, et le prince doit rejoindre Ferrance sans attendre. Il charge les PJ de défendre la ville de Myrlune. Victoire ou défaite, ce n'est que le début de la guerre, mais l'événement majeur de la bataille est la résurrection du terrible dragon Roncecroc et l'apparition du spectre de la reine. Tous les indices convergent pour mener les PJ à la cité maudite de Rampart où la lèpre reptilienne a ravagé les rangs des soldats de la Principauté. Là, dans un étrange monde onirique, ils abattent le terrible dragon à l'origine de tous les maux de la nation et rendent la paix à l'âme de la reine Lysandre. Enfin, à la tête des troupes enfin guéries, les personnages prennent les armées du Ponant à revers et sauvent le trône d'Arly !

1 • La Sorcière

En quelques mots...

Les héros, sortis d'un mauvais pas par le chevalier Arthos, vont partir dans le marais aider le jeune noble dans sa quête d'un artefact magique capable de soigner la reine.

Fiche technique

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★☆☆

La première aventure de ce livret est destinée à des personnages de niveau 5. Les PJ sont détachés à la protection d'un chantier au Nord de Clairval, menacé par des incursions d'orques noirs. Alors qu'ils subissent une attaque particulièrement violente, les PJ sont secourus par une troupe de cavaliers menée par un chevalier en quête pour la Principauté d'Arly. Arthos doit s'aventurer dans le marais à la recherche d'un objet légendaire. Il propose aux PJ, des compagnons de valeur, de l'accompagner dans son périple où de grands dangers l'attendent.

Le chantier de Fort-Boueux

Meneur de jeu, lisez ceci à vos joueurs. S'ils incarnent de nouveaux personnages qui n'ont donc pas joué les aventures de *Chroniques Oubliées Fantasy – Initiation au jeu d'aventures* (la boîte bleue), ignorez la partie en gras.

Après votre victoire contre le terrible nécromant Sigméus, vous avez été fêtés en héros au village de Clairval. Forts de cette notoriété, vous avez été engagés par le baron Arnis de Hautepierre pour protéger les ouvriers qui construisent une place forte à la frontière de la Principauté, à la lisière de la forêt de Myrviel, à deux jours de marche au Nord de Clairval. La forêt s'enracine juste au sud du désert des Morteroches, un lieu inhospitalier qui abrite des tribus d'orques féroces. Le marais de Bourbe-Vieux forme habituellement une barrière infranchissable entre les deux régions mais, avec la terrible sécheresse qui sévit, le baron craint qu'une incursion des peaux-vertes soit possible.

Cela fait maintenant une semaine que vous patrouillez le secteur, et pas la moindre trace d'un ennemi aux longues canines. Mais le marais est à sec. Ou presque, car une nappe de brouillard située à quelques lieues du chantier indique une zone encore humide. Les ouvriers n'en parlent qu'à voix basse en jetant des regards apeurés dans la direction. Il se murmure que ce serait le repaire de la terrible sorcière de Bourbe-Vieux.

Vous n'avez pas eu l'occasion de vérifier la vérité à ce propos alors que s'achève une nouvelle journée de surveillance, ennuyeuse à souhait. La nuit est tombée et tout le monde est rassemblé autour du feu. À cause de la sécheresse, la nourriture est rare et le cuistot ne vous a servi qu'une maigre pitance.

Demandez à tous les joueurs de faire un test de Sagesse (Perception). Les personnages non humains voient mieux dans le noir et bénéficient d'un bonus de +5 à ce test. Notez les résultats, puis montrez à vos joueurs le plan représentant le chantier. Celui qui a obtenu le plus haut résultat est de garde, il peut placer son personnage où il le souhaite à la périphérie du chantier. Tous les autres sont situés autour du feu en compagnie de la dizaine d'ouvriers.

L'attaque des orques

C'est le moment choisi par les orques pour attaquer. Ils arrivent par le Nord (le marais). La distance entre eux et le personnage de garde, au début de la rencontre, dépend du résultat obtenu au test de Sagesse du personnage de garde. La distance indiquée est celle entre le garde et les orques, donc si le garde a fait l'erreur de se poster au Sud, les orques sont en réalité plus proches du campement d'une bonne dizaine de mètres.

Résultat Perception	Distance entre les orques et le PJ de garde
25 et +	60 mètres
20 à 24	40 mètres
15 à 19	30 mètres
10 à 14	20 mètres
Moins de 10	au contact !



Félindra et son loup face à l'horrible Zazarelle...

Le personnage de garde est prêt au combat, armes à la main. Les autres sont en train de manger, leur temps de réaction dépend du résultat de leur propre test de Sagesse.

Résultat Perception	Le PJ…
20 et +	… est sur ses gardes, prêt à agir
15 à 19	… doit utiliser une action de mouvement pour lâcher son repas et se saisir d'une arme
Moins de 15	… est *surpris*, ne fait rien au premier tour de combat

Les orques forment un groupe compact de guerriers, le chef en tête. Ils attaquent ouvriers et personnages, sans distinction. Toutefois, si les PJ parviennent à les intercepter à l'extérieur du chantier, les assaillants combattent sur place, ce qui permet d'épargner les ouvriers. À l'inverse, si les orques parviennent au milieu du chantier, les ouvriers fuient vers le Sud sans demander leur reste !

Les renforts

Les adversaires sont des orques noirs, nombreux et puissants, et les personnages devraient logiquement se retrouver dans une situation difficile si ce n'est désespérée. Heureusement, après 5 tours de combat, des renforts arrivent. Si, vraiment, la situation tourne mal pour les PJ trop rapidement, n'hésitez pas à faire intervenir les renforts plus tôt. Toutefois, un ou deux PJ à terre, à ce stade de l'aventure, n'a rien de gênant si vous estimez que votre table de jeu peut encaisser cette frustration saine qui permet ensuite de mieux apprécier les victoires.

Dès le quatrième tour, les PJ entendent une clameur venant des ténèbres au Sud (amis ou ennemis ?). Puis, une douzaine de guerriers, précédés par un chevalier juché sur sa monture de guerre, charge les orques au cinquième tour avec une initiative de 10. Lisez ceci :

> Vous reconnaissez avec soulagement les soldats du baron ! Menés par un chevalier fougueux à l'armure étincelante, ils engagent le combat contre les orques. Le chevalier se précipite sur le chef des peaux-vertes, comme il se doit !

Quoi qu'il arrive, au second tour de combat entre le chevalier et le chef orque noir, décrivez la scène suivante. Elle comporte un détail qui sera déterminant pour la suite de l'aventure. Le cheval est gravement blessé et le chevalier est obligé de terminer le combat à pied :

> Le chef des orques est une montagne de muscles, il abat un formidable revers de sa lame large et carrée sur la monture du chevalier qui s'écroule. Avec une agilité surprenante malgré son armure, le cavalier atterrit promptement sur ses pieds et porte à l'orque un coup qui fait voler son casque et lui entaille profondément la mâchoire.

La quête du chevalier Arthos

Après le combat, les ouvriers regagnent progressivement le chantier. Ils ont observé le carnage de loin mais n'ont aucune envie de passer la nuit seuls dans la forêt avec des orques qui rôdent peut-être encore dans le secteur !

Il est temps de faire les présentations, de soigner les blessés – ils sont nombreux parmi les soldats –, d'empiler les cadavres des orques à bonne distance et, pour terminer, d'y mettre le feu. Laissez vos joueurs prendre l'initiative pour organiser ce genre de tâches subalternes. S'ils n'y pensent pas, le chevalier donnera quelques ordres en ce sens à ses soldats et aux ouvriers. En attendant, il s'occupe avant tout de soigner son cheval, *Éclair*, puis il vient saluer les PJ, qui voudront sans doute aussi le remercier de son aide. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

> *« Bonsoir, je suis le chevalier Arthos et voici mon écuyer Bertran. Je n'ai fait que mon devoir en repoussant ces ennemis de la Principauté. Mais je devrais plutôt vous présenter mes excuses. Pour un peu, nous arrivions trop tard. Nous avons été ralentis par des peaux-vertes en chemin.*
>
> *Demain, je dois m'enfoncer dans le marais. Notre souveraine, la reine Lysandra a mandaté tous les chevaliers de se mettre en quête du sceptre des eaux, un artefact puissant capable de mettre un terme à la sécheresse. Et d'après les premiers résultats*

Gérer les PNJ

Salut jeune ami. Je ne suis pas sûr qu'on se connaisse… Ou alors je ne m'en rappelle plus… Bref, moi, c'est Papy Donjon, champion de France de jeu de rôle en 1984, eh ouais ! Je radote beaucoup, je n'entends plus grand-chose, je ne suis pas très aimable mais, de temps à autres, quand on a besoin d'un bon conseil, on me sort de mon placard. Écoute-moi bien. Eh oui, je tutoie tout le monde.

Ne perds pas ton temps à lancer les dés pour les combats entre PNJ, tu as autre chose à faire ! Ne jette les dés que pour les adversaires aux prises avec les PJ. Pour le reste, voici une petite astuce pour gérer simplement l'affaire.

Les guerriers abattent un orque noir par tour. On ne peut pas faire plus simple non ?

Les orques noirs survivants qui ne sont pas sur les PJ abattent un guerrier du baron tous les deux tours. Même s'il n'en reste qu'un. Les guerriers pourront être secourus à la fin du combat.

Le chevalier tue le chef orque noir en cinq tours s'il est seul face au monstre. Si un ou des PJ viennent à son aide ou sont déjà au contact avec le chef (vous avez peut-être des joueurs courageux ?), considérez à ce moment-là que le chevalier fait 8 DM par tour à l'orque.

Orques

Les orques sont des créatures robustes, un peu plus grandes que les humains, dotées de traits bestiaux et animés d'habitudes violentes. Ils vivent en tribus sous la domination d'un chef qui règne par la loi du plus fort. Ils parlent leur propre langue. Les orques noirs constituent une race d'orque d'élite. Leur peau est plus sombre et leur musculature plus imposante que celle des orques ordinaires. Ils manient des armes à 2 mains.

Orque noir (12)

Niveau 1

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 15 **PV** 15

Épée 2 mains +5 **DM** 2d6+3

Sergent orque noir (2)

Niveau 2

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 17 **PV** 35

Épée 2 mains +7 **DM** 2d6+4

Chef orque noir (1)

Niveau 6

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 19 **PV** 75

Épée 2 mains (2 attaques) +9
DM 2d6+6

Champion : Sur un résultat de 15-20 au dé d'attaque, le chef orque réussit automatiquement à toucher son adversaire et il inflige +1d6 DM.

Chef d'armée : Tant que le chef orque est vivant, tous les orques bénéficient d'un bonus de +2 en attaque et aux DM.

Déroulement du combat

Tactique : Les orques attaquent tous ceux qui s'interposent entre eux et le campement. Ils sont venus pour piller les réserves.

Moral : Dès que le chef des orques est mort, les autres fuient.



Le chevalier Arthos

Chevalier de niveau 6
FOR +2 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 10 **DEF** 22
PV 46

Épée +10 **DM** 1d8+4

Voie du cavalier rang 2
Voie de la guerre rang 2
Voie du héros rang 5

Équipement : armure de plaque +1, épée longue +2

Note : Le profil technique du chevalier est donné à titre indicatif, mais ne le gérez pas comme un PJ. La plupart du temps, vous ne lancerez pas les dés pour ses actions, mais vous vous contenterez de décrire ce qu'il fait ou ce qui lui arrive.

de ma quête, il se pourrait que la sorcière de Bourbe-Vieux ait des informations à ce sujet.

J'ai besoin de guides et le baron m'a dit que vous étiez de taille à affronter les dangers du marais. Il m'a confié ces braves soldats pour prendre votre relève et vous libérer. Acceptez-vous de m'accompagner ? »



Si les PJ se montrent hésitants, il tente de les convaincre en faisant appel à leur patriotisme et à leur sensibilité. « *Le peuple meurt de faim !* » Vous pouvez aussi rassurer les PJ sur le sort des ouvriers : c'est le sergent Ridik, le capitaine des gardes du château de Clairval, qui est à la tête des soldats. Les PJ le connaissent bien, c'est un sacré guerrier. Si des PJ sont gravement blessés, le chevalier peut leur offrir jusqu'à 3 potions de soins. Chacune d'elle permet de récupérer 2d8+15 PV. Enfin, si vraiment les PJ sont récalcitrants, il peut leur offrir une bourse contenant 15 pièces d'or. Oui, de l'or !

Quant à Bertran, l'écuyer d'Arthos, il restera au chantier pour soigner *Éclair* (le cheval d'Arthos). Si un personnage veut soigner la monture par magie, Arthos refuse. Il nourrit une grande passion pour *Éclair*, mais il y a de nombreux soldats à soigner en priorité, dit-il. Sa monture attendra. Ce qu'Arthos ne dit pas, c'est que l'excuse de son cheval lui donne une bonne raison de ne pas emmener Bertran avec lui dans le marais, une aventure qui promet d'être dangereuse. Il ne veut pas risquer la vie du jeune homme, âgé de 17 ans.

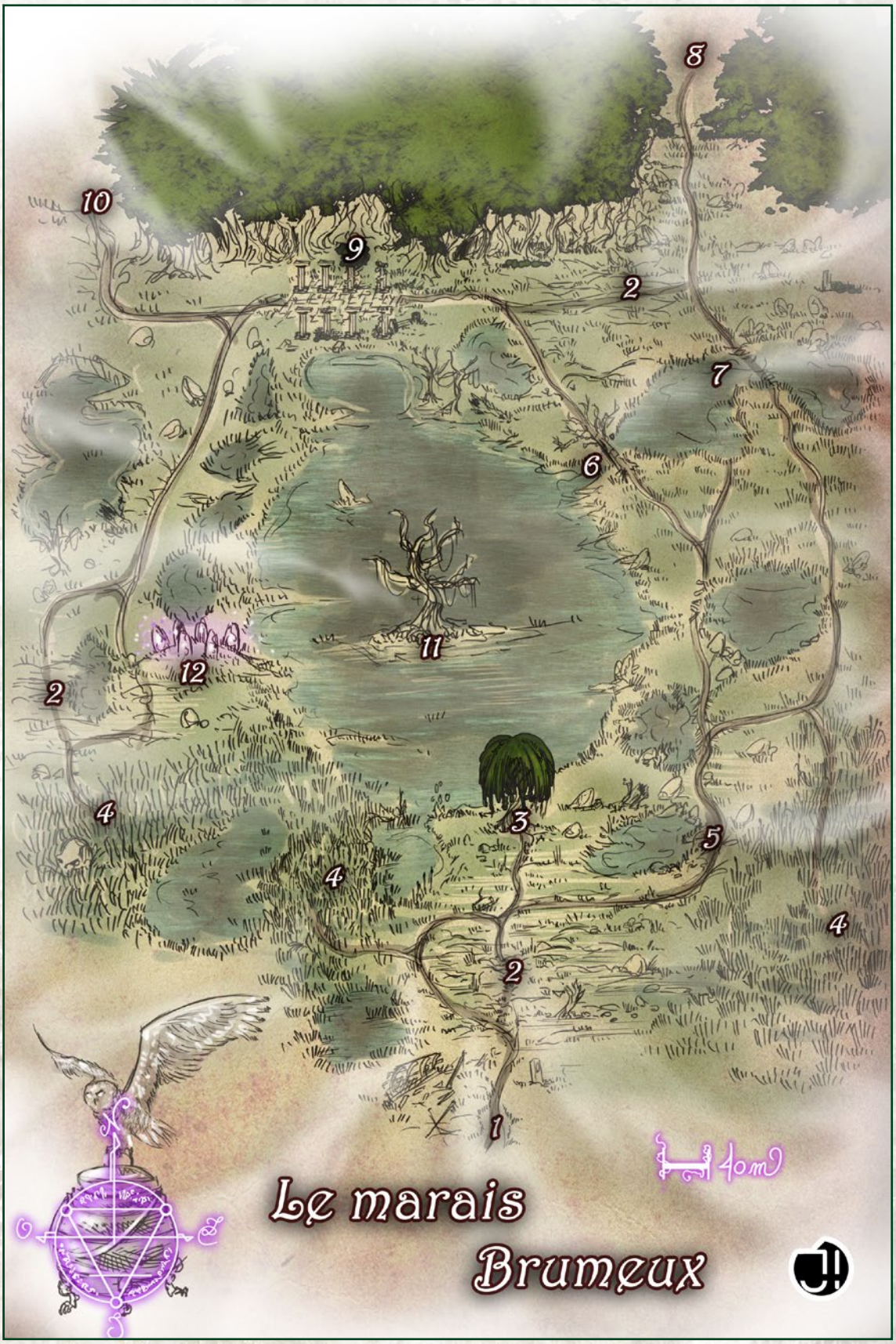
Le marais brumeux

Les PJ savent exactement où trouver la sorcière : dans cette zone de brouillard qu'on aperçoit à quelques kilomètres au Nord du campement. Le lendemain, les PJ se dirigent vers le marais, guidant ainsi le chevalier qui a laissé sa monture et Bertran au chantier. Lisez ou paraphrasez ce texte :

D'ordinaire, il faudrait certainement plus d'une journée pour traverser le marais jusqu'à la zone de brouillard que vous apercevez à quelques kilomètres du chantier. Mais aujourd'hui, c'est chose faite en deux heures, tellement le sol est sec et dur.

Les plaques de boues craquelées commencent toutefois à devenir de plus en plus humide à mesure que vous approchez. Bientôt, vous vous enfoncez dans le brouillard et, rapidement, des trous d'eau apparaissent de part et d'autre du chemin.

Les personnages démarrent au repère 1 sur la carte du marais de la sorcière. La vision est limitée à seulement 10 mètres dans le brouil-



Sortie des sentiers battus

Les traits tracés sur la carte représentent des sentiers, d'anciens chemins humides, parfois à demi immergés, mais encore visibles. Il s'agit des seuls passages praticables. Si un PJ tente de s'éloigner du sentier, il se retrouve rapidement avec de l'eau jusqu'à la taille.
Son déplacement est divisé par 4 (5 mètres par action de mouvement) et, à chaque tour, lancez 1d6.
Sur 1-3 il progresse sans encombre.
Sur 4-5, il tombe dans des sables mouvants (voir repère 2).
Sur un 6, un serpent venimeux l'attaque sous l'eau (DEF 15, PV 3, Morsure +5, DM 1 + poison. Poison : test de CON difficulté 12 ou 1d6 DM).

Bien entendu, un personnage qui sait voler (ce peut être le cas de Maëla ou de Philémon) peut ignorer ce type d'obstacles, mais n'oubliez pas que la portée de la vision est restreinte à 10 mètres, et gare à celui ou celle qui croisera les harpies...

lard. Aussi, prenez garde à ne décrire les obstacles rencontrés qu'au dernier moment.

Par exemple, si les PJ se tiennent sur la rive de l'étang central, ils n'ont aucun moyen de distinguer l'arbre mort où nichent les harpies (repère 11).

1. Point de départ

La brume devient si dense que vous ne voyez pas à plus d'une dizaine de mètres. La sécheresse ne semble pas avoir affecté ce lieu où règne un silence surnaturel. Vous arrivez bientôt à une bifurcation. Devant vous, le chemin faiblement tracé entre les roseaux se sépare en deux.

Il n'y a pas de danger particulier ici, les PJ ont le choix entre continuer tout droit ou prendre par la gauche.

2. Sables mouvants

Le sol est de plus en plus spongieux et vous marchez dans quelques centimètres d'eau. Quelle étrange sensation, alors que le reste du royaume meurt de soif. Toutefois, vous n'oseriez pas boire une seule goutte de cette vase verdâtre.

Demandez au PJ qui marche en tête de faire un test de SAG (perception) difficulté 15.

En cas de succès, lisez ceci :

Vos pieds s'enfoncent de plus en plus profondément dans la tourbe grasse. Vous réalisez soudain que si vous faites un pas de plus, vous risquez de ne pas réussir à en ressortir !

Un nouveau test de SAG difficulté 15 (perception ou survie en nature) permet de trouver un passage sans danger. En cas d'échec à ce deuxième jet, les PJ doivent faire demi-tour ou tomber dans les sables mouvants.

En cas d'échec au premier jet, lisez ceci :

Vos pieds s'enfoncent de plus en plus profondément dans la tourbe grasse. Vous réalisez soudain que vous avez fait le pas de trop, vous êtes prisonnier des sables mouvants et vous continuez à vous enfoncer inexorablement !

À partir du moment où quelqu'un est pris dans les sables mouvants, il s'enfonce. Commencez à compter les tours. Au bout de 5 tours, la personne a complètement disparu.

Évidemment, il est possible d'agir avant d'en arriver là.

Si un autre PJ s'approche pour aider la victime, il tombe lui aussi dans les sables mouvants. Commencez un nouveau décompte pour ce personnage. Pour aider un compagnon sans tomber, il faut lui jeter une corde ou lui tendre un grand bâton.

À chacun des 5 tours d'un personnage prisonnier des sables, le PJ effectue un test de FOR difficulté 15. Le nombre de réussites sur les 5 tests indique ce qu'il advient de lui. Le résultat dépend aussi du fait qu'il reçoit l'aide ou non des autres PJ.

Réussites	Avec aide	Sans aide
0	Absorbé par les sables. Disparaît	Absorbé par les sables. Disparaît
1	Subit 3d6 DM. Perd un objet important	Absorbé par les sables. Disparaît
2	Subit 1d6 DM	Absorbé par les sables. Disparaît
3	Ressort indemne	Subit 3d6 DM. Perd un objet important
4	Ressort indemne	Subit 1d6 DM
5	Ressort indemne	Ressort indemne

Si un PJ perd un objet important dans les sables, examinez le matériel de ce PJ et choisissez ce qui a le plus de chance de disparaître : une arme, un bouclier, des bottes, une cape ou même une armure. De préférence un objet magique, cela embête beaucoup plus le joueur... Vous pouvez même laisser les dés choisir.

Ne vous en faites pas trop, tout ce qui disparaît dans les sables mouvants surgit immédiatement dans l'antre souterraine de la sorcière, même les PJ absorbés.

Mon héros est mort !

Salut pimpant apprenti ! Encore toi ? Oui, bien évidemment, si un PJ disparaît dans les sables, tu peux, tu DOIS faire croire au joueur que son perso est mort, terminé, cané, fini… Jusqu'à ce que le groupe le retrouve dans l'antre de la sorcière. Grosse surprise à venir ! Bon, si tu joues avec des jeunes enfants, il est préférable de t'entretenir avec ton joueur à part. Tu lui dis où se trouve son PJ, qu'il est encore vivant, mais que pour le moment cela doit rester votre secret à tous les deux. Pour que les autres joueurs y croient vraiment, et si tu ne veux pas laisser le joueur qui a perdu son PJ sur la touche, donne-lui en attendant un autre personnage prétiré. Fais-le surgir lors de la prochaine rencontre. Assoiffé, ce PJ était à la recherche d'eau potable, mais après avoir bu l'eau croupie du marais, il a perdu conscience. Depuis qu'il s'est réveillé, il a perdu la mémoire des derniers jours et il est complètement perdu dans le marais…

Nager ?

Vindiou, mon juvénile camarade ! Quoi ? Tes PJ veulent absolument traverser l'étang à la nage ? Commence par leur rappeler le brouillard, l'eau verdâtre, les lentilles d'eau qui empêchent de voir le fond et le fait qu'ils portent un équipement complet et non adapté. Si vraiment, ils y tiennent, voici les règles pour gérer la natation.

Pour chaque action de mouvement, un personnage doit faire un test de CON (survie) difficulté 10 (15 s'il porte une armure métallique). En cas de succès, il se déplace de 10 mètres. En cas d'échec, il reste sur place et subit 1d6 DM. S'il abandonne tout son équipement, vêtements, provisions, chaussures, armes (à l'exception d'une dague), etc. la difficulté passe à 5.

Il faut réussir un total de 7 tests de CON pour arriver jusqu'à l'îlot, à condition de l'avoir remarqué (test de SAG difficulté 12 à réussir au même tour que le PJ fait son 4ème test de CON). Franchement, foi de Papy, c'est pas gagné, leur histoire !

Si le groupe comprend un magicien capable de lancer le sort de respiration aquatique, les PJ ne risquent plus la noyade. En revanche, ils n'y voient toujours rien dans l'eau opaque (ils sont *aveuglés*) et quelques crocodiles (*livret des règles* p. 33) pourraient les convaincre que le chemin le plus court n'est pas forcément le plus sûr ! Mais ne tue pas tes PJ, laisse-les fuir ! Oui, on sait être magnanime, nous les MJ…

3. Saule dormeur

Vous arrivez au bord d'un étang. L'autre rive est perdue dans la brume. Un grand saule pleureur trempe ses rameaux dans l'eau. Le corps d'un homme est appuyé contre le tronc. Il semble mort, sa peau est desséchée. Il règne ici une quiétude surnaturelle, perturbée par intermittence par un étrange cri rauque venu de l'étang brumeux…

Le cri rauque est celui d'une harpie (repère 11). Mais ces créatures n'interviennent pas à proximité du saule dormeur car elles connaissent le pouvoir de l'arbre et n'y sont pas immunisées. Ce n'était pas le cas de l'homme dont le cadavre est appuyé contre le tronc.

Le saule est en effet magique… et carnivore. Il émet une aura qui plonge les créatures qui s'approchent trop de lui dans un profond sommeil. Ensuite, ses racines remontent à travers l'humus du marais pour s'insinuer dans le corps de la victime et la vider de son sang.

Si les PJ font rapidement demi-tour, rien ne leur arrive. Si quelqu'un fouille le corps, il trouve une bourse (5 pa) et une fiole qui contient une potion d'invisibilité. Mais le pouvoir magique du saule commence alors à faire effet.

Tous les PJ présents dans un rayon de 10 mètres autour du saule, doivent faire un test de SAG difficulté 12 ou s'endormir. Lisez ce texte aux joueurs dont le PJ s'endort :

Tu te sens brusquement très fatigué. Tu songes à t'asseoir, juste un instant, mais tes paupières sont si lourdes que, sans t'en apercevoir, tu te retrouves allongé sur la mousse fraîche et accueillante. Tes doigts se posent sur une surface dure. Ton cerveau peine à comprendre qu'il s'agit des os blanchis d'un cadavre qui affleure à la surface… Mais le sommeil t'emporte déjà.

Un PJ résiste peut utiliser son action pour réveiller un PJ en le giflant très fortement (infligeant 1 DM). Mais il ne faut pas traîner dans le secteur. En effet, à chaque tour, un nouveau test est nécessaire pour ne pas s'endormir. Toutefois, un PJ qui a été réveillé par une baffe obtient désormais un bonus de +5 à ce test.

Chevalier Arthos : Attendez les premiers jets des PJ avant de déterminer ce que fait Arthos. Sauf si vraiment trop de PJ s'endorment et que le danger que tout le groupe y passe soit réel, Arthos s'endort. Sinon, il peut vous servir de joker pour réveiller les autres. Mais il est préférable que les PJ y arrivent d'eux-mêmes.

Potion d'invisibilité

Boire la potion provoque le même effet que la capacité de magicien du même nom.

4. Cul-de-sac

Ici, le sentier se perd dans les herbes folles, les roseaux et l'eau trop profonde pour être franchie. C'est un cul-de-sac, vous n'avez pas d'alternative à faire demi-tour.

5. La sorcière

Les PJ passent au bord d'une grosse marre, c'est le moment que la sorcière choisit pour leur rendre une petite visite. Elle n'est pas très tentée par un combat contre un groupe aussi puissant, aussi choisit-elle de faire mine de dialoguer pour mieux enlever un morceau de choix ! Le chevalier Arthos, bien entendu.



Le sentier inondé sinue au bord d'une grosse marre. Soudain, une créature à la peau aussi verte que l'étang surgit dans une gerbe d'eau. La vieille femme, plongée dans l'eau jusqu'à la taille, est particulièrement hideuse et fait la taille d'un ogre. Elle possède une longue crinière verdâtre, un grand nez crochu et des ongles noirs interminables, aiguisés comme des coutelas. Elle vous regarde en coin, tente piteusement de sourire, la bouche déformée par un affreux rictus. *« Bonjour mes mignons, qu'est-ce qui amène ces jolis petits morceaux de chair fraîche dans le marais de tantine Zazarelle ? »*

Le chevalier Arthos met son épée au fourreau en signe de paix et vous fait signe de garder votre calme.

Laissez d'abord les PJ réagir comme ils le souhaitent. S'ils attaquent la sorcière, celle-ci hurle une imprécation ! « *Maudiiits humains ! Méchaaants !* » puis disparaît dans l'eau opaque. Le ou les responsables vont se prendre un sacré savon par le chevalier qui avait besoin de parler à la sorcière ! Consultez Papy Donjon pour remettre l'aventure sur les rails.

Si vos joueurs laissent le chevalier négocier, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous :



« Noble et belle dame, je suis en quête d'un artéfact. On m'a dit que vous pourriez m'éclairer à ce sujet. » La sorcière se renverse en arrière en riant.

« Belle et noble dame ? Que me dis-tu là, mon mignon ? Tu me trouverais bêêêlle ?

— Madame, regardez plutôt votre reflet dans mon bouclier, reprend le chevalier en s'approchant d'elle. Elle contemple son reflet un instant, hésitante.

— Mmmmm… Tes mots sont pour moi du miel… Voyons si ce goût sucré se retrouve aussi dans ta chair ! » Et sur ces paroles, elle se jette sur lui !

Demandez à chaque PJ un test de SAG difficulté 15. Les PJ qui le ratent sont Surpris et ne peuvent pas agir à ce tour. Les autres peuvent agir normalement : attaquer la sorcière, lancer un sort, etc.

Notez les dégâts qui sont infligés à la sorcière et conservez-les lorsque les PJ la rencontreront à nouveau dans son antre.

À la fin de ce premier tour de combat, la sorcière emporte avec elle sous les eaux le chevalier surpris. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Le chevalier se débat, mais la sorcière ne lâche pas prise. La créature est beaucoup plus forte que lui et l'emporte sous des eaux vertes et opaques. En un instant, à peine quelques remous à la surface rappellent le drame qui vient de se jouer. Plus aucune trace du malheureux… Le silence est de courte durée. De la brume montent d'étranges chants discordants. Ils tournoient dans le ciel, envoûtants…

C'est le moment choisi par les deux harpies de l'îlot central pour frapper les PJ. De même, si les PJ ont attaqué la sorcière dès le

Pas de quartier

Bigre ! Encore toi, cadet de la dernière pluie ? Oui, je sais ce qui t'amène. Il est préférable que les PJ n'attaquent pas la sorcière et que le prince se fasse enlever. Cette scène est une astuce pour te débarrasser du chevalier et laisser les PJ, les vrais héros de cette histoire, seuls aux commandes. Toutefois, si tes PJ se ruent sur la monstrueuse créature et la mettent en fuite – ah ah ! fougueuse jeunesse ! –, ce n'est pas grave. La sorcière peut profiter du combat contre les harpies, le chevalier est fasciné par leur chant, pour enlever Arthos… Les PJ entendent un gros "*plouf*" derrière eux et, lorsqu'ils se retournent, le chevalier a disparu sans laisser de trace. Tout ce qu'ils entendent, c'est le rire caractéristique d'une vieille sorcière au loin. "*Te voilà mon mignon…*" Et le tour est joué !

Harpies (2)

La harpie est une femme dont les bras sont des ailes et dont les pieds sont les serres puissantes d'un oiseau de proie. Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défense, offertes aux pires tourments et à l'appétit de chair de la créature.

Niveau 4

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +4
Init 16 **DEF** 16 **PV** 29

Serres +5 **DM** 1d6+3

Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Chant captivant (L) : En chantant, une harpie peut fasciner une cible. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit. Ainsi, se boucher les oreilles ne permet pas d'être immunisé contre ce pouvoir mais apporte un bonus de +5 au test de SAG. En revanche, se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour).

Une cible fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la Harpie chante, puis pour encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée de 1 heure. Une cible fascinée qui commence à se faire dévorer vivante bénéficie à chaque tour d'un nouveau test de SAG difficulté 10 pour se libérer de l'emprise.

Chant choral (L) : Lorsqu'elles sont en nombre, les harpies peuvent s'associer pour produire un chant plus puissant. Les cibles potentielles ne font pas plusieurs tests de résistance, mais un seul test de SAG dont la difficulté est égale à [10 + nb de harpies]. Une créature fascinée s'approche de la harpie la plus proche d'elle. Les cibles restent fascinées tant qu'au moins une harpie chante.

Déroulement du combat

Tactique : Si plusieurs PJ sont charmés par l'attaque initiale, l'une d'elle continue à voler en cercle au-dessus du groupe, dissimulée par les brumes, tandis que sa compagne attaque les survivants. Si le combat tourne mal pour le monstre, l'autre vient lui prêter main-forte (elle cesse alors de chanter).

Moral : Si l'une des deux harpies est tuée, l'autre s'échappe par les airs et se retranche sur l'arbre au centre de l'étang (repère 12).



Avertissement :
Le combat contre les harpies constitue une rencontre un peu plus complexe que ce que vous avez joué jusque-là, prenez le temps de bien lire les avantages que leur confèrent leur capacité de vol et leur chant captivant.

début de la rencontre, les harpies attaquent dès que la sorcière a fui. Chaque personnage doit immédiatement faire un test de SAG difficulté 12 ou être captivé par leur chant. Ensuite, selon l'efficacité du chant, une ou deux harpies attaquent (voir déroulement du combat). Si un PJ veut plonger à l'eau pour retrouver le chevalier, la tentative est vouée à l'échec. L'eau est si opaque qu'il n'y voit absolument rien !

6-7 Le double de la sorcière

La sorcière possède un artefact (la Coupe de vie, voir p. 23) et, en raison des pouvoirs de cet objet fantastique, un double antagoniste à la magicienne cherche à l'éliminer. Ce double n'a pas réussi à tuer l'original et il compte à présent sur l'arrivée inopinée des PJ pour faire le boulot à sa place. C'est pourquoi, si les PJ ne parviennent pas à trouver l'antre de Zazarelle ou à y pénétrer, la rivale va leur indiquer comment faire.

Toutefois, il est préférable que les PJ n'obtiennent pas trop rapidement ces informations. Les joueurs auront davantage l'impression d'être maîtres de leur destin si vous les laissez douter, et revenir en arrière pour trouver ce qu'ils ont raté la première fois.

C'est pourquoi le double de la sorcière peut être rencontré indifféremment au niveau du repère 6 ou du repère 7, mais obligatoirement dans le lieu que les PJ visitent en second. Toutefois, si vraiment vos joueurs sont perdus et que vous sentez qu'il est peu probable qu'ils visitent le lieu de la rencontre, vous pouvez également faire surgir le double au niveau de n'importe quelle étendue d'eau.

Arbre mort (repère 6)

Devant vous, un immense arbre, un véritable titan, est tombé au sol, sans doute depuis très longtemps. Il permet de franchir un large chenal entièrement recouvert de lentilles d'eau. Le tronc semble glissant et quelque peu pourri.

Les PJ ne seront sans doute pas très rassurés à l'idée de franchir ce pont improvisé. Un test de SAG (nature) difficulté 12 suffit cependant à comprendre que le tronc est bien solide.

Pour le franchir sans encombre, il faut réussir un test de DEX difficulté 12. En cas de chute dans l'eau, un test de CON difficulté 10 est nécessaire pour rejoindre l'autre rive, mais porter une armure métallique augmente la difficulté à 15. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 DM de noyade et doit recommencer le test (il subit 1d6 DM par nouvel échec).

Colonnes immergées (repère 7)

À cet endroit, le chemin se jette et disparaît dans une nouvelle mare verdâtre. Toutefois, des dalles de pierre régulièrement espacées émergent à quelques centimètres au-dessus de l'eau et offrent la possibilité d'un passage acrobatique pour qui est prêt à sauter de dalle en dalle. Ce chemin périlleux mène dans la brume au milieu de nulle part.

Le passage sur les dalles fait une longueur totale de presque 40 mètres. Ces dalles sont en fait le sommet de colonnes de pierre immergées et plantées dans le sol à 5 mètres de profondeur. Pour franchir le passage sans encombre, il faut réussir un test de DEX difficulté 10 tous les 10 mètres, soit 4 tests. En cas de chute dans l'eau, un test de DEX difficulté 10 permet de remonter sur une dalle, mais porter une armure métallique augmente la difficulté à 15. En cas d'échec à ce test pour remonter, le PJ subit 1d4 DM de noyade et doit recommencer le test (il subit 1d4 DM par nouvel échec).

La rencontre

Lorsque le moment est venu de faire rencontrer le double de la sorcière aux PJ, lisez ceci à vos joueurs :

Alors que vous êtes en équilibre précaire au-dessus de l'eau, vous entendez un chuchotement *« Pssst, pssst ! Oui, toi mon mignon, écoute moi… »* La terrible sorcière est de retour ! Sa tête affleure au ras de l'eau.

Laissez les PJ décider de leurs actions. S'ils l'attaquent, elle proteste :

« Ne me faites pas de mal ! Ce n'est pas moi qui aie enlevé votre ami, mais je peux vous aider à le retrouver. S'il vous plaît, il faut me croire. »

Et pourtant, cette sorcière ressemble comme deux gouttes d'eau à l'autre. Un test d'INT difficulté 15 permet même d'être certain qu'il s'agit de la même ! Si les PJ entament le dialogue, la sorcière leur explique :

« Je suis la sœur jumelle de Zazarelle. L'antre de ma méchante frangine est caché sous l'étang. Je peux vous aider à y entrer, mais avant je dois vous prévenir. Elle fera tout pour avoir la vie sauve, mais n'ayez aucune pitié, c'est une menteuse ! Pour y entrer, rappelez-vous que pierre qui roule n'amasse pas mousse ! » Et, sur ces dernières paroles énigmatiques, elle disparaît dans l'eau verte.

Si les PJ continuent à l'attaquer, elle leur crie seulement « *Pierre qui roule n'amasse pas mousse ! »* avant de disparaître.

8. Sortie du marais

À cet endroit, le brouillard se fait moins dense et le sol moins détrempé. Petit à petit, vous sortez du marais de la sorcière. Devant vous s'étend une longue lande desséchée, ce qu'il reste du marais de Bourbe-Vieux. Au loin, ondulant sous la chaleur, le terrible et dangereux désert des Morteroches.

Les PJ sont ressortis du marais de la sorcière par son côté Nord. Mieux vaut faire demi-tour. Si les PJ s'entêtent à s'enfoncer dans le désert, placez sur leur chemin un premier groupe de 6 orques noirs et 1 sergent. Utilisez ensuite 1 scorpion géant (p.35 du *livret des règles*), et ainsi de suite jusqu'à ce qu'ils comprennent leur erreur.

9. Allée des striges

La nature du sol change sous vos pas. Vous arpentez à présent un sol dallé antique, bien que recouvert de mousse. Autour de vous, des colonnes de pierre surgissent de la brume, comme d'anciens gardiens rongés par le passage du temps. Votre arrivée dérange quelques oiseaux qui en avait fait leur perchoir… Alors que les volatiles s'approchent, vous réalisez un peu tard votre erreur !

Les PJ sont attaqués par une nuée de striges. Les striges sont décrits p.57 du livret de *Chroniques Oubliées Fantasy – Initiation au jeu d'aventures*. Il y a 2 striges par PJ dans le groupe.

Déroulement du combat

Tactique : Les striges attaquent par paire.

Moral : Si au moins la moitié des striges est tuée, l'autre moitié s'enfuit.

Il n'y a rien de particulier entre les colonnes. Elles sont si anciennes qu'il est impossible d'identifier la moindre inscription.



Les striges, une horrible plaie du marais !

Talisman scorpion

Cet objet vient du désert des Morteroches. Il est magique et son porteur obtient un bonus de +5 pour résister aux tests destinés à résister au poison et divise par deux l'effet du poison (dégâts ou durée d'effet divisé par deux).

Bracelets aquatiques

Les bracelets sont magiques. Ils offrent une Défense de +2 à un personnage sans armure et permettent de respirer sous l'eau pendant 5 minutes chaque jour.

Dague vive

La dague est de grande qualité, elle donne un bonus de +1 en attaque au contact et elle est en argent, ce qui pourrait s'avérer fort utile dans la prochaine aventure.

En revanche, une fois le silence revenu, les PJ peuvent entendre un cri rauque qui se répète par intermittence. Juste après les ruines, le chemin se scinde en deux. Les cris proviennent du chemin qui mène tout droit , vers l'ouest, en direction du repère 10.

10. Orque en péril

Un humanoïde pousse ces cris rauques. Il est prisonnier des sables mouvants jusqu'à la poitrine. Il s'agit d'un orque ! Il essaye de ne pas bouger pour ne pas s'enfoncer mais en vous voyant, il a un mouvement de recul qui le fait sombrer un peu plus…

Que vont faire les PJ ? C'est un dilemme moral, vont-ils simplement le laisser mourir ou l'aider ? Et s'ils l'aident, que vont-ils faire de lui ensuite ?

Si les PJ le laissent couler, ils retrouveront son cadavre dans le garde-manger de la sorcière (repère E). S'ils l'aident à sortir et le laissent partir, il s'enfuit en courant mais, avant de disparaître dans la brume, il se saisit d'un objet dans une poche et le lance au PJ qui l'a aidé.

L'objet est un talisman d'obsidienne en forme de scorpion. N'en dites pas plus aux PJ pour l'instant.

Si vos joueurs sont des monstres, qu'ils sauvent l'orque pour le tuer ensuite de sang-froid, considérez que le talisman est tombé dans les sables.

11. Île aux harpies



Un immense arbre mort s'accroche à un petit îlot rocheux. Ses racines noires plongent dans le lac. On entrevoit entre elles des ossements blanchis par les ans. Les branches tordues se perdent dans les hauteurs de la brume.

Si une ou plusieurs harpies sont encore vivantes, elles attaquent tout intrus qui pose le pied sur l'îlot et combattent jusqu'à la mort (voir page 15 pour le profil technique des harpies).

Le nid des harpies est situé à une dizaine de mètres de hauteur. Un test de de SAG (perception) difficulté 15 est nécessaire pour le distinguer depuis le niveau du sol. Un test de DEX difficulté 15 est nécessaire pour y grimper, en cas d'échec, le personnage chute au pied de l'arbre et subit 2d6 DM.

Dans le nid, une forte odeur de fiente agresse immédiatement le curieux. Quelques ossements jonchent les lieux. Une fouille minutieuse révèle une dague en argent, une paire de bracelets d'argent où des écailles de poisson ont été finement gravées et 15 pa.

Juste à côté du nid des harpies, le tronc est creux. Il est possible de descendre par là jusqu'à l'intérieur de l'antre de la sorcière (repère B). Deux tests de DEX difficulté 10 sont nécessaires pour emprunter ce passage sans encombre. Sinon, la chute dans ce toboggan naturel long et pentu de 20 mètres de long inflige 1d6 DM et se termine directement dans le chaudron de sang de la sorcière (au centre de la salle, repère B), pour 1d6 DM de brûlure supplémentaires !

12. Pierres levées

Au sommet d'un petite butte au bord de l'étang, six pierres levées encerclent une septième grosse pierre complètement recouverte de mousse et toute ronde.

La pierre ronde mesure environ 3 mètres de diamètre. Il est possible de la faire rouler sur le coté, mais pas bien loin, car les pierres levées l'empêchent de rouler au bas de la butte. Dès qu'un PJ touche à la pierre centrale, lisez ceci :

Une petite voix criarde surgit de nulle part. *« Qui t'a autorisé à me toucher ? Ce n'est pas très poli, ça ! »*

En réalité, la voix est celle d'un lutin farceur, invisible, assis au sommet de la pierre. Il s'ennuyait ferme avant l'arrivée des PJ et il est bien décidé à passer un bon moment à

leurs dépens. Si le PJ essaye de parler à la pierre, elle ne répond pas. Mais dès qu'il décide à nouveau de la toucher la voix reprend de plus belle :

> *« Mais enfin, vas-tu me laisser dormir en paix ? Que veux-tu à la fin ? »*

Si les PJ ont déjà rencontré le double de Zazarelle, ils veulent sans doute pousser la pierre recouverte de mousse. S'ils en font la demande, « *la pierre* » répond ceci :

> *« Je ne suis pas certaine de vouloir vous montrer mon ventre tout nu. Nous nous connaissons à peine, c'est très gênant… »*

Laissez les PJ négocier un peu, le lutin invisible s'amuse follement de la situation. Pour finir il propose :

> *« Si nous faisions plus ample connaissance ce serait différent. Racontez-moi ce qui vous amène. »*

Mais les PJ n'ont pas plutôt commencé à raconter leur quête que la pierre les interrompt :

> *« Jouons plutôt aux devinettes. Trouvez mes trois devinettes et on deviendra amis. Je peux sans doute montrer mon ventre à des amis, n'est-ce pas ? »*

Si les PJ n'ont pas encore rencontré le double de la sorcière et ne savent pas trop ce qu'ils veulent la pierre propose aussi un jeu de devinettes : *« Bon maintenant que je suis réveillée, si on jouait aux devinettes ? »*

Devinette 1

Je suis toujours mouillée,
Pourtant je ne vis pas dans l'eau ;
J'habite dans un palais
Pourtant il n'est pas beau.
Qui suis-je ?

Réponse : la langue.

Laissez les joueurs réfléchir. S'ils trouvent, la voix les félicite *« Bonne réponse, mais c'était facile, essayons un peu plus difficile. »*

À l'inverse, s'ils ne trouvent pas, la voix se moque d'eux, mais elle se montre magnanime « *Hahaha, vous n'êtes pas très malins grandes guibolles. Mais ce n'est pas grave, des amis peuvent avoir des petits défauts. Essayons autre chose. »*

Devinette 2

Je suis un petit air léger
Qui vous ravit l'été ;
Sans air, je suis glaciale
Car plutôt hivernale.
Qui suis-je ?

Réponse : la brise (la bise sans le « *r* »)

S'ils trouvent, la voix les félicite *« Hum, bon, bien joué ! Alors maintenant une vraiment difficile… »* Un test de SAG difficulté 15 réussi permet de sentir que la voix et tout de même un peu déçue qu'ils aient trouvé.

Si les joueurs ne trouvent pas et qu'ils n'ont pas encore rencontré le double de la sorcière, la voix leur dit qu'elle n'est pas pressée, ils pourront revenir quand ils auront trouvé. Dès lors que les personnages auront rencontré le double de la sorcière, demandez aux personnages un test d'INT. Faites passer à celui qui a obtenu le plus haut résultat un petit papier avec la réponse inscrite dessus.

Devinette 3

Je suis l'esprit de la pierre
Je suis couleur de l'air
Et pourtant je suis de chair
Qui suis-je ?

Réponse : un lutin invisible

Cette dernière devinette est impossible à trouver à moins de savoir que c'est un lutin invisible qui pose la devinette. Le double de Zazarelle qui espionne depuis l'étang décide alors de souffler la réponse aux PJ.

Demandez à chacun d'eux un test de SAG (perception) difficulté 10, en cas de réussite ils entendent un chuchotement qui provient de l'étang « *Un lutin invisible* » suivit d'un remous dans l'eau. Si aucun personnage ne réussit le test, celui qui a fait le plus haut résultat l'entend malgré tout. Poursuivez immédiatement en lisant ceci :

> Un grand cri s'échappe du sommet de la pierre et une toute petite créature humanoïde affublée d'un large chapeau et d'un costume vert apparaît au sommet

De l'usage de la violence

Si vos joueurs n'arrivent pas à résoudre les énigmes, peut-être voudront-ils agir sans le consentement de la pierre et la faire rouler malgré ses protestations *« Lâchez moi, sales brutes, je vous interdis de me toucher ! Au secours ! »* Si, malgré tout, les PJ insistent, le lutin décide de changer de stratégie et de leur donner une bonne leçon.

La voix change de ton, elle n'est plus désespérée, mais plutôt moqueuse : « Je suis une énigme, jamais la solution, je t'ai rendu aveugle ». À ces mots, un tout petit humanoïde en costume vert et large chapeau apparaît sur la boule de pierre, une flèche vient juste de quitter son arc ! « Réponse, la violence ! »

Au premier tour, comme il était invisible et qu'il attaque par surprise, le lutin obtient un bonus de +10 sur sa première attaque à l'arc (total +18 !). Voilà qui devrait lui permettre de toucher. La flèche minuscule n'inflige qu'un seul point de DM, mais la victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou être aveuglée (-5 en Initiative, attaque au contact, attaque magique et DEF, -10 en attaque à distance) pendant 5 minutes.

Au second tour, il redevient invisible (+5 en DEF et +10 contre les attaques à distance). Il déclare *« Je ne remplace pas les mots, je suis à l'origine des maux, je suis un aveu de faiblesse ».*

Au troisième tour, il se téléporte sur une des pierres levées par une action de mouvement et utilise son action d'attaque pour tirer une nouvelle flèche (+5 en attaque cette fois seulement).

Cette fois, le lutin apparaît sur une des pierres levées lorsqu'il tire une nouvelle flèche, il annonce *« Réponse, la violence encore ! »* Si la victime rate son test de CON difficulté 15, elle est *Affaiblie* (d12 à toutes ses actions) pendant 1 heure.

Au tour suivant, il redevient invisible puis se téléporte hors de portée des PJ. La rencontre avec le lutin est terminée, il ne reviendra pas.

« 22 » le Lutin

NC 4, taille très petite

FOR -3	**DEX** +5	**CON** -3
INT +2	**SAG** +2	**CHA** +2
Init 22	**DEF** 22	**PV** 22

Arc +10 **DM** 1+poison

Invisibilité (L) : Le lutin peut se rendre invisible comme s'il utilisait la capacité de magicien du même nom (Voie de la magie universelle). Ce lutin particulier doit dire « *22* » pour se rendre invisible.

Poison : Les flèches du lutin ne provoquent qu'un seul point de DM, mais elles sont enduites de poison (voir les effets dans le texte).

Téléportation : Le lutin est capable de se téléporter de 20 mètres par action de mouvement.

Moral : Si le lutin a moins de 10 PV, il fuit immédiatement !

de la pierre. Le lutin, car c'en est un, jette son chapeau, saute dessus à pieds joints, fulmine et se roule sur la pierre en tapant des pieds à une vitesse ridiculement élevée *« Non, non, non, maudite sorcière. Tricheuse, voleuse ! Ma devinette, ma devinette ! »* Il se secoue tant et si bien qu'il finit par chuter de la boule de pierre et tomber par terre. Il se redresse aussitôt d'un air fier comme si de rien n'était. Il agite un doigt vengeur en direction de l'étang. *« Cette fois, la coupe est pleine, sorcière ! Et tu l'as bu jusqu'à la lie ! Bien fait pour toi ! »* Et juste après il disparaît dans un *« pouf ! »* sonore…

Le lutin est parti, il s'est téléporté très très loin et les PJ ne le reverront pas. Dès lors, ils peuvent faire rouler la pierre sur le côté à leur guise. Il faut tout de même réussir un test de FOR difficulté 20 pour une personne seule. Chaque personnage supplémentaire apporte un bonus de +2 au test. La boule roule alors vers le bord de l'étang où elle est retenue par les pierres levées. La partie qui reposait auparavant au sol est totalement dépourvue de mousse. Lisez ceci à un PJ qui examine de plus près cette partie de la pierre :

Sur le ventre nu de la pierre, vous observez un curieux dessin gravé dans la roche. Il représente un nuage stylisé, pourvu

d'un visage qui gonfle ses joues et souffle sur une grande masse d'eau qui se sépare en deux murs verticaux.

La boule est enchantée et elle permet d'ouvrir un passage magique sous l'eau pour rejoindre un très ancien sanctuaire des Puissances de l'air et de l'eau, situé sous l'îlot central. Pour activer le passage, il faut souffler sur le dessin du nuage et jeter de l'eau de l'étang sur le dessin de la masse d'eau.

Si vos joueurs rament et n'ont aucune idée de ce qu'il faut faire, laissez-les quand même chercher un peu. Ensuite, vous pouvez leur demander un test d'INT. Le meilleur score remarque que la roche a été lissée au niveau de la masse d'eau sur la gravure. Comme si on avait versé de l'eau dessus depuis des siècles. S'ils ne comprennent toujours pas, le double de la sorcière peu leur glisser un indice sans se montrer : « *Souffle, souffle…* »

Si les PJ exécutent ce rituel, lisez-leur le texte ci-dessous :

L'étrange gravure produit une lueur verdâtre tandis qu'un brusque coup de vent manque de vous renverser. L'instant d'après, l'étang s'ouvre par magie, laissant apparaître une allée de dalles humides qui s'enfonce sous l'eau, dans une sorte de tunnel liquide...

Si personne n'entre dans le tunnel sous l'eau, il se referme au bout de 3 tours. Sinon, il reste ouvert tant qu'une créature est à l'intérieur. Recommencer le rituel permet d'ouvrir à nouveau le tunnel. Si les PJ empruntent le tunnel, lisez ceci :

Les dalles glissantes s'enfoncent sous l'eau verdâtre. Rapidement, le tunnel devient sombre et oppressant, à peine éclairé par une lumière glauque filtrée par l'épaisseur du liquide vaseux. Vous marchez sur une centaine de mètres avant que le sol ne remonte légèrement. Le tunnel liquide débouche finalement sur un bassin de quelques mètres de diamètre situé dans une grotte circulaire. Un enchevêtrement de racines pend du plafond. Certaines plongent jusque dans l'eau. Il fait très sombre, mais une lueur rougeâtre provient d'une ouverture entre les racines juste en face de vous. Vous entendez au loin des cris de protestation et un affreux rire que vous reconnaissez immédiatement, celui de la sorcière !

Les PJ sont arrivés dans l'antre de la sorcière, au repère 12 A. Leur exploration commence !

Antre de la sorcière

A. Bassin d'entrée

Cette alcôve est envahie par les racines de l'arbre des harpies. Le bassin communique avec le lac, une stèle semblable à celle située sur la rive se dresse au bord. Elle permet de rouvrir le tunnel à tout moment. Les racines n'empêchent pas de progresser en direction de la salle B.

B. Grande salle des racines

Voici la grotte principale ; lorsque les PJ entrent, lisez ceci :

Cette grande salle circulaire est envahie d'immenses racines, rendant les déplacements délicats. Le centre de la grotte est plus dégagé et accueille un énorme chaudron de cuivre. La lumière sanglante qui nimbe les lieux se dégage de ce récipient crasseux. Sur votre gauche, un rideau violacé ferme une ouverture. En face de vous et sur votre droite, deux autres issues mènent à des grottes. Les ricanements proviennent de celle de droite. Vous pouvez y apercevoir la sorcière de dos et le chevalier suspendu la tête en bas. Il a perdu une partie de son armure. La sorcière tient une sorte d'énorme pince en métal… « *D'abord je vais terminer de briser ta coquille, mon petit crustacé, et ensuite je vais te presser comme un fruit mûr. Le jus de jouvenceau, quel met délicat ! Enfin, je te ferai cuire au court-bouillon dans mon chaudron magique. Mais pas trop longtemps, tu es encore si tendre, mon mignon ! Ah, lorsque le produit est de qualité, les recettes les plus simples sont les meilleures !* »

Mi-temps

L'entrée dans l'antre de la sorcière marque environ la première grosse moitié de l'aventure. Si vous jouez avec des débutants, avec des joueurs dont la capacité de concentration semble faiblir, ou simplement si vous n'avez plus beaucoup de temps, c'est le moment de vous arrêter. Vous jouerez la suite une autre fois. Si vous aimez les sessions *marathon*, vous pouvez enchaîner, mais assurez-vous que tout le monde est partant et accordez à vos joueurs une petite pause avant de reprendre.



Le chaudron de sang : Si un PJ s'approche du chaudron, il constate que celui-ci est brûlant, pourtant, il n'y a aucun feu en dessous ! À l'intérieur, un liquide rouge vif bouillonne doucement... Du sang ! Ce grand chaudron magique en cuivre de 2 mètres de diamètre se met en effet à chauffer dès qu'il contient du sang. Ce faisant, il émet une intense lumière rouge.

L'âtre central : Les racines de l'arbre mort permettent de grimper jusque dans l'arbre et de trouver le nid des harpies (repère 11) en réussissant 2 tests de DEX difficulté 10. En cas de chute, le PJ subit 1d6 DM plus 1d6 DM de brûlure si le chaudron est toujours situé en dessous.

C. Chambre de Zazarelle

Cette grotte est de taille similaire à celle où vous êtes arrivés. Toutefois, les racines sont ici moins nombreuses. En face de l'entrée, un magnifique miroir d'argent capte votre reflet mais vous le renvoie en le déformant de façon hideuse. À gauche de l'entrée, un tas de couvertures humides et de mousse forment une couche maculée. Enfin, une armoire de bois est installée contre la paroi de droite.

L'armoire contient une douzaine de robes de grande qualité, cousues de fils d'or et d'argent, décorées de perles et de pierres précieuses. Hélas, elles sont toutes sales et déchirées. La sorcière les met parfois pour admirer son reflet dans le miroir.

La Coupe de vie

Cet objet ressemble à une coupe en argent rudimentaire, rehaussée d'entrelacs et de motifs celtiques. Il s'agit pourtant d'un objet magique très ancien et très puissant capable de tout guérir (maladie, poison, blessure, malédiction, etc.). Une créature qui boit (peu importe le liquide versé) dans la coupe récupère immédiatement tous ses PV ♥. Si la créature est morte depuis moins de 10 minutes, elle revient à la vie (avec la moitié de ses PV ♥). Toutefois, dans ce cas, elle reste *Affaiblie* pendant 3 jours.
Enfin, et **c'est important pour Maëla et Mélyrielle**, la Coupe renforce la santé des créatures les moins résistantes : la valeur de CON du bénéficiaire est automatiquement portée à 12 (Mod. +1) si elle y était inférieure.
En revanche, la magie de la coupe ne peut fonctionner qu'une seule fois sur une même personne sans effet secondaire. La seconde fois qu'une créature boit à la coupe, elle bénéficie encore des soins, mais elle invoque aussi un double d'elle-même. Ce double possède exactement le même profil technique que l'original et cherche à le détruire par tous les moyens, la force ou la ruse si nécessaire. S'il est défait, le double disparaît en une lumière vive qui rejoint la coupe. Désormais, la coupe ne peut plus avoir aucun effet sur la créature. Voilà pourquoi elle ne peut soigner la sorcière si les PJ lui demandent de boire après le combat.
La Coupe de vie avait été dérobée dans le sanctuaire et emportée par le voleur bien avant que la sorcière ne s'y installe. Il n'était pas allé bien loin cependant, tué par son propre double après une gorgée de trop. Et depuis des centaines d'années, l'objet reposait dans la vase. Pourtant, à la grande surprise de la nouvelle habitante, il y a quelques mois, la coupe a été recrachée dans le sanctuaire par le mur de vase (repère E). Comme le voleur, Zazarelle a commis l'erreur de s'en servir deux fois, ce qui a eu pour effet de produire un double d'elle.

Il est possible de récupérer les pierres précieuses (une heure de travail minutieux) qui ont une valeur totale de 200 pa. L'armoire contient également une petite cassette, le trésor de Zazarelle : environ 250 pa.

D. La coupe

Cette grotte est épargnée par les racines. Un autel de pierre qui semble très ancien se dresse en son centre. Il est gravé de runes à peine visibles. Une coupe d'argent très simple est posée sur l'autel. Enfin, une porte de pierre noire se découpe au fond de la pièce.

Si un des PJ est druide, il reconnaît immédiatement l'autel comme un antique lieu de culte aux anciennes Puissances et les runes comme celles de l'air, de l'eau, de l'esprit (vie) et de la mort. Des forces que les druides respectent et utilisent pour leur magie, et qui sont antérieures aux dieux que vénèrent les prêtres. D'ailleurs, ce lieu est sans doute un ancien sanctuaire. L'arbre mort qui le domine est âgé de plusieurs milliers d'années.

Au fond, la porte noire est légèrement entrouverte, mais pas assez pour s'y faufiler sans l'ouvrir davantage. Un courant d'air glacial s'échappe de cette ouverture dans un chuintement lugubre. Ce qui se trouve derrière est plongé dans les ténèbres et inspire un malaise indéfinissable.

Lorsque quelqu'un touche le battant ou ouvre davantage la porte, des runes antiques apparaissent quelques instants sur la pierre, tandis que tous les PJ présents dans la pièce entendent distinctement une voie d'outre-tombe dans leur tête : « *Pour conserver la Coupe de vie, la mort impose nombre d'épreuves. L'air et l'eau seront tes alliés, car seul l'esprit compte pour triompher* ». Les runes sont gravées dans le langage secret des druides, leur signification correspond à ce que les PJ ont entendu dans leur esprit.

Indices

Dans la tradition druidique d'Osgild, la Puissance de la Mort est opposée à la Puissance de l'Esprit, qui représente aussi, la Vie qui anime le corps. L'Eau et l'Air sont deux autres puissances, souvent opposée à la Mort. Cette phrase est en fait un conseil

pour affronter l'épreuve et trouver la solution qui permet de conserver la Coupe de vie (voir E).

- « *Nombre d'épreuves* » et « *l'esprit compte* » sont deux indices qui font référence à la solution qui permet d'accéder à la récompense (compter le nombre de morts-vivants de l'épreuve…).
- « *L'air et l'eau seront tes alliés* » fait référence aux fosses et aux bassins qui permettent d'éviter le combat contre les morts-vivants.

S'emparer de la Coupe de vie : Les PJ peuvent se saisir de la coupe sans difficulté, mais s'ils tentent de sortir de l'antre de la sorcière (en réalité, le sanctuaire destiné à la protéger), ils auront une bien mauvaise surprise. Celui qui transporte la coupe est immédiatement téléporté devant l'autel. Et se phénomène se reproduit à chaque nouvelle tentative, tant qu'il ne s'est pas débarrassé de la coupe. Si la coupe est lancée hors du sanctuaire, elle est immédiatement téléportée sur l'autel. Détruire l'autel n'a aucun effet sur cette puissante magie.

E. Garde-manger

Zazarelle décortique méthodiquement l'armure du chevalier avec son énorme pince, tout en prenant garde à ne pas abîmer le met de choix qu'elle contient. Elle reprend : *« Mais je vois bien que je t'ennuie avec mes recettes de cuisine. Où en étions-nous, mon mignon ? Ah oui, comme je le disais, Terre et Couronne ne font qu'un. Vous êtes tous dans l'erreur avec votre quête ! »*

Un chevalier suspendu par les pieds. Une partie de son armure découpée au sol, cette grotte abrite également tout au fond une étrange paroi de vase. C'est ici que sont « *recrachées* », inconscientes, les créatures aspirées par les sables mouvants. Si un PJ avait disparu, les autres le retrouvent saucissonné et suspendu tête en bas en compagnie du chevalier. Enfin, si les PJ ont laissé l'orque du repère 10 sombrer, son cadavre exsangue gît dans un coin de la grotte. Gustativement parlant, la sorcière n'aime pas beaucoup les orques. Elle s'est contentée de le tuer et de verser son sang dans le chaudron. Le talisman qu'il portait a disparu au fond de la vase.

Les PJ peuvent attaquer la sorcière qui leur tourne le dos, absorbée par son petit jeu. Ils peuvent aussi décider d'attendre un peu, intriguée par ce qu'elle raconte sur la quête du chevalier. Dans ce cas, elle poursuit :

« Tu penses qu'il faut soigner la terre ? Tu te trompes, mon mignon, c'est la reine qu'il faut soigner. Et tu connais le plus drôle ? Non ? J'ai ce qu'il te faut ! Mais je crains que tu n'emportes ce secret dans mon estomac ! », lâche-t-elle dans un grand éclat de rire. Le chevalier est à présent totalement dépouillé de son armure et la sorcière contemple son œuvre d'un air satisfait…

Si les PJ n'interviennent pas rapidement, Arthos va passer un sale quart d'heure ! Ils peuvent aussi tenter de négocier, mais la sorcière n'en a cure. Dans un premier temps, elle préfère les affronter. Toutefois, dès que ses PV passent sous le seuil fatidique de 20, elle crie grâce en ces termes :

« Arrêtez, arrêtez, pitié ! Je peux sauver votre royaume. Je le jure ! Épargnez-moi et je vous aiderai. »

Quelle que soit sa posture à ce moment-là, le chevalier intervient :

« C'est vrai, elle m'en a déjà parlé avant ! Écoutez-là, par pitié ! Tout ce qu'elle a pu faire avant est sans importance ! »

La sorcière a une seule exigence : « *Jurez-moi que vous me laisserez partir saine et sauve et je vous révèle tout.* » Tous les PJ doivent prêter serment pour que la sorcière accepte le marché, sinon, elle combat jusqu'à la mort ! Si les PJ jurent, la sorcière donne **au chevalier Arthos** la coupe sur l'autel et leur tient ce discours :

« Il s'agit d'un objet très ancien qui remonte au Premier Âge, lorsque le monde était encore jeune. Il peut guérir de toute affliction, blessure, maladie, empoisonnement, malédiction ou même transformation. Boire

Jazarelle la sorcière

La sorcière n'est pas humaine, comme l'attestent sa taille, sa mâchoire proéminente, ses longs doigts crochus munis de griffes tranchantes et la couleur verte de sa peau.

Niveau 5

FOR +5 **DEX** +2 **CON** +5
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -3
Init 15 **DEF** 17 **PV** 75

Griffes +11 **DM** 1d6+5

Attaque magique +9

Adaptation : La sorcière nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou même dans la vase.

Camouflage : La sorcière est une experte du camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX (discrétion).

Magie : La sorcière connaît les sorts suivants, qu'elle peut lancer chacun une fois par combat au rythme d'un par tour, en plus de son attaque de griffe.

Peur : La cible (portée 20 m) doit réussir un test de SAG difficulté 12 ou fuir pendant 1d4+1 tours (le MJ peut garder cette durée secrète).

Malédiction : Effectuez un test d'attaque magique contre une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a aucune de limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.

Saignements : La sorcière doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant 5 tours. Le sort prend fin si la sorcière est vaincue.



Surface de jeu

Pour la dernière partie du scénario, l'épreuve de la mort (repère F), sachez que la surface de jeu "face souterrains" fournie dans cette boite est le plan à l'échelle des figurines de la partie est de l'antre de la sorcière. Vous pouvez donc vous en servir comme d'un plateau de jeu.

quelques gouttes d'eau à ce calice peut même ramener à la vie quelqu'un mort depuis quelques instants. Faites boire la reine à cette coupe et son mal disparaîtra. La Principauté tout entière retrouvera vie. À présent, laissez-moi partir. » Et elle se dirige vers le bassin.

Si les PJ exigent que la sorcière prouve sa bonne foi en buvant elle-même dans la coupe, elle accepte. Mais cela ne la soigne pas (voir pourquoi dans l'encadré sur l'objet en page 23). Elle leur ment à moitié en leur disant que cette magie ne fonctionne pas sur elle. Un test de SAG difficulté 18 est nécessaire pour comprendre qu'elle cache quelque chose. Un PJ peut toutefois aisément vérifier que la coupe fonctionne sur lui-même.

Si les PJ ne tiennent pas parole et tuent la sorcière, elle les maudit dans son dernier souffle. Une fois par aventure, vous pourrez obliger chaque PJ coupable de cette forfaiture à relancer un test de votre choix qu'il vient de réussir. La sorcière sait que les PJ pourront se débarrasser de sa malédiction grâce à la coupe, mais alors leurs doubles pourraient bien lui offrir sa vengeance…

À propos du labyrinthe

Si les PJ interrogent Zazarelle à propos du labyrinthe derrière la salle de l'autel :

« Ce lieu est un ancien sanctuaire des Puissances, les forces qui régnaient sur le monde avant les dieux. Ce qui se situe derrière la porte noire constitue une très ancienne épreuve druidique. C'est un lieu de mort, j'ai toujours évité d'y entrer. Cependant, je pense qu'il est lié à la Coupe de vie, d'une façon ou d'une autre. »

La fin de Zazarelle

Si les PJ laissent partir la sorcière, dès qu'elle approche du bassin, son double surgit soudain de l'eau toutes griffes dehors et l'attaque. La mêlée est terrible et confuse, il est délicat de distinguer qui est qui.

La sorcière hurle « *Aidez-moi et je vous récompenserai* », l'autre hurle la même chose pour désorienter les PJ ! Vont-ils aider une sorcière ? Laquelle ? À chaque attaque, le PJ doit annoncer quelle sorcière il vise. Il faut réussir un test d'INT difficulté 10 ou alors le PJ attaque l'autre ! Pour sa part, Arthos essaye d'aider de son mieux celle qui lui a donné la coupe.

Au début du combat entre les deux sorcières, le double maléfique possède 40 PV ♥ et la vraie sorcière possède le nombre de PV ♥ restant après son combat contre les PJ. Considérez qu'à chaque tour de combat, chaque sorcière inflige 5 DM à l'autre.

Si la vraie sorcière meurt, son double se déchire en un voile de ténèbres qui est aspiré dans le dernier souffle de Zazarelle. Le calice émet à ce moment-là une intense lumière.

Si le double meurt, grâce à l'aide des PJ, il se dissipe en une lumière vive qui rejoint le Calice. Zazarelle remercie les PJ en leur offrant une dernière information importante :

« J'ai omis de préciser quelque chose à propos de la magie antique de la coupe. Elle est alimentée par la magie des Puissances, celle de la nature. Dans cette magie, vie et mort vont de pair. Un individu ne peut bénéficier qu'une seule fois du pouvoir de vie de la coupe. La seconde fois, la coupe invoque sa contrepartie naturelle, la mort. Elle créé alors un double de vous-même haineux qui cherche à vous éliminer. C'est l'erreur que j'ai commise. Adieu. » Et elle plonge dans l'eau du bassin.

F. L'épreuve de la mort

L'épreuve de la mort permet aux PJ de devenir les propriétaires légitimes de la Coupe de Vie et donc de l'emporter loin du sanctuaire. Tant qu'ils n'ont pas réussi l'épreuve, la coupe et son porteur sont instantanément transportés dans la salle de l'autel (repère D) dès qu'ils tentent de sortir de l'antre de la sorcière.

Si les PJ ont déjà délivré le prince lorsqu'ils décident de s'engager dans le labyrinthe (c'est logiquement le cas), ce dernier préfère les attendre en surveillant la Coupe de vie. Il comprend la nécessité d'explorer le labyrinthe, mais il refuse de prendre le moindre risque maintenant qu'il tient la Coupe.

Dès que les PJ s'engagent derrière la porte, lisez ceci :

Derrière la porte, une volée de marches plonge dans la pénombre. Un grondement sourd et une odeur d'eau croupie remontent des entrailles de la terre. En contrebas, le tunnel boueux est parsemé de flaques tandis que des racines pendent de la voûte humide. Par un phénomène étrange que vous ne vous expliquez pas, malgré l'absence de lumière, vous voyez à quelques mètres devant vous…

Les humains voient à une distance de 10 mètres dans le dédale souterrain, les nains et les elfes voient à 20 mètres.

Figurines

L'épreuve de la mort utilise les figurines de la première boite d'initiation : 4 squelettes, 4 zombies, 2 goules.

Les obstacles

L'épreuve est un labyrinthe habité de morts-vivants et cloisonné par différents obstacles qui les empêchent de se déplacer à leur guise. Si des morts-vivants poursuivent les PJ et sont bloqués par un obstacle, ils font demi-tour et retournent à leur position d'origine. Aucun mort-vivant ne peut franchir la porte noire qui mène dans le sanctuaire de la Coupe de vie.

a. Fosse : Ces obstacles sont des fosses profondes de 4 mètres (1d6 DM en cas de chute) pour environ 2 mètres de large. Elles sont « *remplies d'air* » (pour faire référence au texte gravé sur la porte d'entrée). Autrement dit, elles sont vides. Pour les PJ, un simple test de DEX difficulté 5 (malus d'armure) est suffisant pour franchir l'obstacle. Les squelettes et les zombies sont incapable de sauter par-dessus, mais ce n'est qu'une formalité pour les goules (réussite automatique).

b. Bassin : Ces obstacles sont des creux remplis d'eau, ils mesurent 4 mètres de longueur et les bords sont boueux et glissants, ce qui rend vaine toute tentative de sauter par-dessus (DEX difficulté 25). L'eau noire ne permet pas de le deviner, mais ils ne sont pas profonds, environ 1 mètre au point le plus bas. Il faut une action de mouvement complète pour le franchir. Une fois de plus, les zombis et les squelettes ne les franchissent pas, tandis que les goules sont simplement ralenties.

c. Rideau d'eau : Cet obstacle est une cascade. Un flot d'eau continu sépare l'accès entre F5 et F6 (test de SAG difficulté 10 pour apercevoir l'issue derrière la cascade). Aucun mort-vivant ne peut la franchir, pas même les goules. Les PJ peuvent facilement traverser la cascade, ils en sont quittes pour une bonne douche d'eau saumâtre. C'est cette cascade qui produit le grondement que les PJ entendent dès leur entrée dans le labyrinthe de l'épreuve de la mort. L'eau s'écoule sur le sol vers un trou dans la grotte F5 ainsi que vers les deux bassins (b).

L'énergie de la mort

À chaque fois qu'un PJ amène un mort-vivant à 0 pv, la créature se transforme en une brume noire intangible. Puis celle-ci se précipite sur lui et le traverse de part en part avant de disparaître dans la paroi la plus proche en poussant un hululement inhumain. Au moment où l'ectoplasme traverse un PJ, ce dernier ressent le froid glacial de la mort l'envahir. Il subit 1d6 DM.

Notez le résultat obtenu sur le dé : non seulement cette énergie drainée sur le héros va servir à reconstituer le mort-vivant, mais celui-ci réapparaîtra avec autant de PV ♥ supplémentaires qu'indiqué par le dé. Ces PV ♥ se cumulent, ainsi la créature devient de plus en plus puissante à chaque nouvelle incarnation.

Le mort-vivant réapparaît 1d6+5 tours plus tard à sa position initiale sur le plan. Il reste inerte tant qu'il ne détecte pas de créature vivante dans son champ de vision. Les PV ♥ supplémentaires acquis ainsi par les morts-vivants disparaissent au prochain lever du soleil.

F1. Squelettes



Vous apercevez quatre squelettes immobiles dans la grande grotte devant vous.

PMT

Cette « *épreuve de la mort* » est un bon vieux PMT des familles, c'est-à-dire un Porte-Monstre-Trésor. Une désignation parfois ironique, voire condescendante, donnée par certains joueurs à l'exploration de souterrains construite autour de ces trois ingrédients. Ce type de jeu ne convient pas à tous les joueurs mais, avec des débutants, il laisse souvent d'excellents souvenirs : facile à gérer, bourré d'action, il s'agit d'un classique à déguster sans complexe. Toutefois, l'action ne dispense pas de réflexion. Des joueurs astucieux et prudents pourraient triompher de l'épreuve sans combat ou presque.

Navire en perdition

Te revoilà encore moussaillon ! Tes PJ ont un QI de bulot cuit, ils rament à chaque énigme ? Laisse-les croupir un peu à fond de cales. Qu'ils perdent une journée et sentent le vent de l'échec leur caresser la nuque. Et puis prends à part le PJ avec la plus haute valeur d'INT et rappelle-lui la voix d'outre-tombe qu'ils ont entendu à l'entrée de l'épreuve : « *la mort impose* ***nombre*** *d'épreuves. L'air et l'eau seront tes alliés, car seul l'esprit* ***compte*** *pour triompher* » Indique-lui que dans cette phrase les mots « *nombre* » et « *compte* » lui semblent être les deux mots-clés d'une énigme basée sur les chiffres. Si avec ça, ils continuent à couler, il est temps de faire intervenir Arthos pour sauver le scénario du naufrage !

Leurs os sont moisis et ils portent des lames rouillées, ce qui ne les empêche pas de se précipiter dans votre direction de leur étrange démarche claudicante.

Les squelettes combattent jusqu'à leur destruction ou jusqu'à ce que les PJ soient hors de portée. La salle dans laquelle ils attendent ne contient rien d'utile ni de remarquable.

F2 & F3. Zombies



Ces deux grottes sont globalement similaires : elles sont vides, à l'exception de deux zombies dissimulés dans chacune d'elle, camouflés dans la boue d'une paroi. Lorsqu'un PJ passe à moins de 3 mètres, demandez-lui un test de SAG.

- S'il obtient 20 ou plus, il remarque le cadavre incrusté dans la paroi avant qu'il ne s'anime.
- S'il obtient de 15 à 19, il remarque le zombie lorsque celui-ci attaque.
- S'il obtient moins de 15, il est surpris (pas d'action au premier tour de combat et -5 en DEF).

Un cadavre boursoufflé était dissimulé dans la boue. Il surgit brusquement de la paroi et se jette sur vous dans un bruit de succion.

Les zombies étant particulièrement lent, il est facile de les semer.

F4. Cul-de-sac

Ce long couloir boueux se termine sur un petit bassin d'eau noire.

Le bassin est profond, il s'enfonce sous terre et ressort en F5 au bout de 5 mètres. Il faut réussir un test de CON difficulté 5 (malus d'armure) pour passer à la nage sans se noyer ni paniquer. En cas d'échec, le personnage subit 1d6 DM et doit recommencer le test.

Un personnage qui émerge discrètement de l'autre côté peut observer les goules sans se faire repérer. Ce passage est également un moyen d'accéder à F6 pour peu que quelqu'un attire les goules d'un autre côté. Aucun mort-vivant ne peut l'emprunter.

F5. Goule



Le grondement que vous entendez depuis votre entrée dans le souterrain est provoqué par une cascade qui s'écoule dans la grotte qui s'ouvre devant vous. Là, deux créatures humanoïdes à la peau grise sont assises sur un monticule d'ossement. Dotées d'immenses griffes et d'une parodie de visage, elles jouent à se lancer un vieux crâne humain.

Si vos PJ ont joué l'aventure 3 de la première boîte d'initiation, ils reconnaissent des goules. Les goules sont concentrées sur leur jeu macabre et le bruit de la cascade

couvre celui des PJ, aussi, ils peuvent encore reculer pour discuter entre eux de ce qu'ils veulent faire.

F6. Sanctuaire

La physionomie de cette salle tranche avec le reste du souterrain. Le sol est dallé et relativement propre. Un squelette est agenouillé devant un autel de pierre. Il porte un robe brune rongée par le temps et serre dans ses mains décharnées un épais bâton de bois pétrifié. L'autel devant lui est gravé d'un motif de danse macabre où trois personnages sont engagés dans une sorte de ronde autour d'une représentation de la Coupe de vie : un squelette, un zombie et une goule. Une coupelle de fer est posée sur chaque figure et une dizaine d'osselets est éparpillée tout autour.

Si les PJ tentent de toucher le squelette en robe, ils s'aperçoivent qu'il est totalement immatériel et qu'ils n'ont aucune prise sur lui. Il y a 10 osselets au total. Pour terminer l'épreuve, les PJ doivent placer dans chaque coupelle un nombre d'osselets qui correspond au nombre de morts-vivants qui hantent le labyrinthe : soit 4 dans la coupelle du squelette, 4 dans celle du zombie et enfin 2 dans celle de la goule.

Dès que les osselets sont correctement placés dans les coupelles, le squelette en robe retrouve une consistance réelle. Dès lors, il s'écroule au moindre contact : le bâton tombe au sol avec fracas, tandis que le crâne du mort (un ancien druide) roule au pied des PJ. Simultanément, tous les morts-vivants du labyrinthe cessent d'exister. À ce moment-là, où qu'elle soit, la coupe de vie est téléportée sur l'autel de la danse macabre. Désormais, les PJ peuvent l'emporter hors du sanctuaire sans encombre.

Bâton de destruction

Ce lourd bâton ressemble à du bois, mais il est fait de pierre, de bois-fossile pour être exact. Il porte l'antique rune de la Puissance de la Mort.

Il s'agit d'un bâton +2 (en attaque et aux DM). Contre les morts-vivants, il inflige 1d6 DM supplémentaires.

Conclusion

Dès que le chevalier et les PJ en ont terminé avec l'épreuve de la mort et qu'ils ont récupérés la Coupe de vie, le prince les exhorte à se rendre avec lui à Ferrance, la capitale de la Principauté, pour soigner la souveraine. Il leur promet qu'ils recevront une récompense à la hauteur de leur exploit !

Lui-même refuse d'être soigné par la Coupe à ce stade de l'aventure. En tant qu'adorateur des nouveaux dieux, il reste méfiant vis-à-vis de la magie ancienne et préfère attendre un moment de réelle urgence. De retour au chantier, il en profite en revanche pour soigner son cheval blessé. La monture est parfaitement guérie. Si personne n'avait encore osé boire à la coupe, il s'agit d'un test décisif.

Le soir même, Arthos confie une missive à Bertran et le met en selle sur son propre cheval, le bien nommé *Éclair*, afin qu'il l'apporte au plus vite à la Souveraine. Une grossière erreur, car Bertran est un traître à la solde de l'ennemi !

Des joueurs expérimentés pourraient se montrer soupçonneux et refuser une telle prise de décision. Si vous pensez que vos joueurs vont réagir ainsi, alors ne les informez pas de l'intention d'Arthos. Mettez-les devant le fait accompli : le lendemain, alors que les PJ quittent le chantier à pied avec Arthos, ce dernier leur indique avoir envoyé Bertran à la capitale dès la veille au soir avec une missive annonçant leur venue et demandant une escorte. Si les PJ ont besoin d'être rassurés, il leur indique que la missive ne fait pas allusion à la Coupe de vie.

Logiquement, les PJ se mettent donc en route vers Ferrance. Ils se reposent une journée à Clairval où le baron les félicite pour leur héroïsme, et ils peuvent passer au niveau 6. Ils repartent ensuite à cheval pour la capitale en passant par la cité de Wyks qui est sur leur trajet. C'est là que l'aventure continue...

2 • Le Roi

En quelques mots...
Lors d'une étape à Wyks, des voleurs dérobent la coupe de Vie à Arthos et l'empoisonnent. Les héros vont devoir enquêter et traquer les scélérats jusqu'au fond des égouts pour sauver leur compagnon.

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★★★

La deuxième aventure de ce livret est destinée à des personnages de niveau 6. Les PJ et le chevalier, de retour au chantier avec la Coupe, doivent se rendre au plus vite à Ferrance. La première étape passe par la cité de Wyks. Mais là, Bertran, qui entendait voler la Coupe pour ses véritables employeurs, se fait doubler par le roi des voleurs de la ville avec qui il pensait avoir fait affaire. Les PJ doivent donc mener l'enquête à travers la cité, trouver le repaire de ce caïd de la pègre locale et de ses hommes rat-garous et reprendre la fameuse Coupe.

L'arrivée à Wyks

Nous avons laissé les PJ alors qu'ils quittaient le chantier de Fort Boueux. Nous vous proposons de résumer le périple entre Fort-Boueux et Wyks à travers le texte ci-dessous, à lire ou à paraphraser à vos joueurs.

> Le chevalier Arthos doit se rendre à Ferrance au plus vite pour soigner la reine grâce à la Coupe de vie. Il vous a demandé de l'accompagner pour y recevoir la récompense que vous méritez tandis que son écuyer prenait de l'avance en chevauchant le bien nommé Éclair. Grâce à cette judicieuse initiative, des chevaux vous attendaient lorsque vous êtes arrivés à Clairval. Depuis, vous avez chevauché deux jours complets, ne dormant que quelques heures.
>
> Vous voici enfin à Wyks, où vous devez retrouver Bertran et des chevaux frais à l'auberge d'Isidore. Ce soir, un grand marché se tient dans le quartier. Malgré la nuit tombée, les rues grouillent de monde et des étals de commerçants sont dressés un peu partout. Les présentoirs ne sont pas très achalandés. Ici comme ailleurs, la longue sécheresse a prélevé son tribut. Alors que vous parcourez les ruelles, l'ambiance est électrique. Des nuages noirs se sont amoncelés en fin de journée et les habitants jettent des coups d'œil anxieux et pleins d'espoir vers les ténèbres.
>
> Vous parvenez enfin au Relais d'Isidore. Dans les écuries, aucun cheval frais n'a été préparé. Éclair est là mais aucune trace de Bertran. Arthos est d'humeur aussi sombre que la nuit.

Tandis qu'Arthos paye le gîte et le couvert pour tous, laissez les joueurs discuter un peu entre eux de la marche à suivre. Peut-être veulent-ils partir à la recherche de Bertran ou encore trouver un vendeur de chevaux pour obtenir des montures fraîches ? Si les joueurs demandent une description de Bertran, lisez ceci :

> Bertran est de petite taille, les cheveux blonds et les yeux bruns, il ne se sépare jamais d'un manteau aux couleurs de la principauté, de sable et de gueule, c'est à dire noir et rouge.

Une rapide conversation avec Isidore, l'aubergiste gnome, permet d'apprendre ceci :

> *« Le petit gars avec le magnifique étalon blanc qui est à l'écurie ? Celui avec le grand manteau noir et rouge ? Oui, il est arrivé en fin de matinée. Il est parti à pied après avoir mangé. Je ne l'ai pas revu depuis. »*

Au moment où les PJ ont décidé d'un plan d'action, juste avant qu'ils ne quittent l'auberge pour enquêter ou avant qu'ils n'aillent se coucher dans l'éventualité improbable où ils décident de ne rien faire ce soir-là, passez au vol de la Coupe.

Le vol de la Coupe

Lisez et mémorisez cette scène avec une attention particulière. Vous devrez être précis, chaque action des PNJ a été choisie pour vous mener vers le dénouement prévu. Et ce dénouement est important, car il pose les bases de l'enquête à suivre.



Karoom face aux rats-garou du roi des voleurs

Mais qu'est-il arrivé à Bertran ?

Bien que personne ne le sache, la famille de Bertran est originaire du Ponant, territoire ennemi d'Arly, et il espionne le prince pour le compte de son pays. Son entrée au service d'Arthos/Thomar a d'ailleurs marqué un tournant dans les manœuvres d'infiltration et d'espionnage de l'ennemi. Lorsque Arthos a rapporté la Coupe de vie, Bertran a immédiatement compris que l'artefact allait bouleverser le plan de ses maîtres. Il a donc pris l'initiative de la voler avant qu'elle ne soit en sécurité à Ferrance. Wyks représentait sa seule chance et il a engagé le roi des voleurs dès son arrivée.
Bertran ne voulait pas griller sa couverture et il a tenté de mettre au point un subterfuge élaboré afin qu'on blâme sa bêtise mais pas son honnêteté… Il comptait raconter avoir un peu trop bu et trop parlé, de la Coupe notamment, s'être fait enlever et tabasser puis avoir avoué où se trouvait l'objet. Son arrangement prévoyait que des hommes de main du roi des voleurs le séquestrent dans l'ancienne teinturerie. Un mendiant aurait été chargé d'informer les PJ du lieu de détention contre quelques pièces. Arthos et les PJ l'auraient sauvé.
Mais à traître, traître et demi ! Le roi des voleurs n'a pas usurpé son titre. Après l'obtention des informations, il décide d'un autre plan : il va garder la Coupe de vie pour lui et faire disparaître Bertran pour de bon. Pour le moment, Bertran est encore vivant, prisonnier dans le repaire du roi des voleurs qui entend s'en servir de cobaye pour tester la Coupe.

Lisez ceci :

> Tandis que vous discutez de la marche à suivre pour retrouver Bertran, la porte d'entrée s'ouvre et vous reconnaissez le manteau rouge et noir de l'écuyer. Enfin ! Mais un second individu vêtu d'une cape noire s'engouffre à sa suite. Le reflet de l'acier brille dans la pénombre et Bertran s'écroule dans un hurlement. L'assassin laisse tomber sa lame ensanglantée et s'enfuit en courant. Arthos se précipite au chevet de la victime en criant *« Rattrapez-le, je m'occupe de lui ! »* Que faites-vous ?

Laissez les PJ réagir à leur guise. Vont-ils essayer de poursuivre l'assassin ou se précipiter pour soigner la victime ? Si au moins un PJ reste aux côtés d'Arthos, lisez-ceci, sinon passez directement à la scène *Retour douloureux*, page 34.

> En s'approchant du jeune homme au sol, vous constatez que ce n'est pas Bertran qui est mortellement blessé, mais un autre jeune homme blond. Peu importe, Arthos n'a semble-t-il encore rien remarqué, il saisit la Coupe de vie à sa ceinture, la tête tournée vers les cuisines. *« Vite, qu'on m'apporte un pichet d'eau ! »*

Laissez un PNJ répondre par la positive ou non et poursuivez immédiatement.

> Le jeune homme blond mourant, soudain bien vivant, arrache alors la Coupe des mains du chevalier totalement pris au dépourvu. Il la plonge dans un sac de cuir qu'il cachait sous son manteau, tout en exécutant un roulé-boulé sur le côté.

Demandez au(x) PJ présent(s) ce qu'ils font. Probablement voudront-ils intercepter le voleur. Si plusieurs PJ se précipitent sur lui, demandez-leur un test de DEX (en cas de critique, lire la marge), celui qui obtient le résultat le plus élevé est le plus rapide, lisez-lui ceci :

> Tu te jettes sur le voleur mais, au moment, où tu espères le saisir, une arbalète claque à l'intérieur de l'auberge.

N'hésitez pas à revenir derrière votre écran pour lancer un ou deux dés en observant le résultat avec un petit sourire.

> Au même instant, Arthos te bouscule et t'écarte de la trajectoire mortelle. Lorsque tu te relèves, le chevalier Arthos gît au sol, le carreau d'arbalète qui t'était destiné est fiché dans son épaule. Il grimace. *« Récupérez la Coupe ! »*

Si aucun PJ ne fait mine de se précipiter sur le voleur, lisez ceci :

Critique !

Si un PJ obtient un critique sur son test de DEX (20 naturel au d20) pour tenter d'attraper le voleur au moment où il vole la Coupe, accordez-lui ce petit moment de gloire. Il a eu le temps d'arracher le sac des mains du voleur juste avant d'être bousculé par Arthos. De toute façon, cela ne change rien, car il est déjà trop tard ! La Coupe n'est déjà plus dans le sac, qui est magique (voir les indices dans la section Enquête plus loin).

Arthos se jette sur le voleur mais, au même moment, une arbalète claque à l'intérieur de l'auberge et un carreau se fiche dans son épaule. Il trébuche et rate sa cible. Il peine à se redresser et grimace : *« Récupérez la Coupe ! »*.

Les PJ peuvent choisir de poursuivre l'un ou l'autre des protagonistes. Le voleur avec le sac fuit par la porte. Le tireur à l'arbalète saute par la fenêtre à côté de laquelle il était posté.

Poursuites !

Les PJ ont la possibilité de poursuivre jusqu'à 3 adversaires différents : le faux assassin, le voleur, le tireur. Dans tous les cas, le poursuivant et le poursuivi doivent faire des tests de DEX opposés à chaque tour pour savoir si l'écart se creuse ou diminue. Le malus d'encombrement de l'armure (égal au bonus de DEF standard pour cette armure) s'applique à ces tests. Jouez les tours un par un en faisant un tour de table, de façon à jouer les différentes poursuites simultanément. Utilisez la nature du succès ou de l'échec pour agrémenter votre description de la poursuite. Voici quelques exemples, mais n'hésitez pas inventer les vôtres.

Exemple de tests opposés remportés par les PJ :

- *Le fuyard contourne une fontaine, mais tu réussis à sauter par-dessus pour le rattraper.*
- *Le fuyard te jette à la figure un objet ramassé sur un étalage, mais tu esquives sans mal.*
- *Le fuyard trébuche, tu en profites pour gagner du terrain.*
- *Le fuyard percute quelqu'un qui surgit à l'angle d'une ruelle, cela le ralentit.*

Exemple de tests opposés perdus par les PJ :

- *Le fuyard te jette son manteau/le manteau de Bertran à la figure, tu te prends les pieds dedans et il en profite pour gagner du terrain.*

  Il est **indispensable** d'utiliser cet événement lors de la poursuite du voleur afin de permettre aux PJ de récupérer le manteau de Bertran (voir les indices).
- *Le fuyard saute un muret d'un bond prodigieux, alors que tu peines à le franchir.*
- *Le fuyard renverse un étalage de légumes en travers du chemin, te forçant à le contourner.*
- *Tu percutes quelqu'un qui surgit à l'angle d'une ruelle, cela te ralentit.*

Si un PJ veut entreprendre une autre action (par exemple, tirer une flèche), prévenez le joueur qu'une action d'attaque compte comme un succès automatique pour son adversaire, deux s'il utilise une action limitée.

Comptabilisez le nombre de succès total de chaque protagoniste. Un échec critique donne lieu à une chute et compte pour 2 succès de l'adversaire, un succès critique compte comme 2 succès. Dès que l'un des protagonistes possède 3 succès d'avance sur son adversaire, il emporte la poursuite. S'il s'agit d'un fuyard, il sème son poursuivant. S'il s'agit du PJ, il rattrape le fuyard. Dans tous les cas, référez-vous au paragraphe correspondant pour en savoir plus sur le dénouement.

Dans les paragraphes à suivre, les bonus aux tests de poursuite sont donnés pour chaque fuyard. Ils correspondent au bonus total à appliquer au d20. Cela inclut le bonus de DEX et la connaissance de la ville par le fuyard.

Le faux assassin (Zeynia)

Bonus aux tests de poursuite : +2

En cas de victoire du faux assassin, Zeynia disparaît dans un dédale de ruelles sombres.

En cas de victoire du PJ, il rattrape le faux assassin (et il se rend compte qu'il s'agit d'une femme). Zeynia ne veut pas se battre et, de toute façon, elle n'a pas grand-chose à se reprocher.

Vous pouvez improviser un dialogue et demander au PJ quelques tests de CHA ou de FOR difficulté 10 pour l'intimider et la faire parler. Il s'agit d'une jeune fille de 18 ans, sans le sou, payée par Rudy le voleur pour faire semblant de le poignarder. Elle explique avoir été recrutée à la *Taverne du Cantonnier* par Rudy, un habitué du lieu. Elle n'en dit pas plus. Sauf si on l'interroge sur la dague qu'elle a laissé tomber dans l'auberge (voir Les indices dans la section Enquête).

Le voleur (Rudy)

Bonus aux tests de poursuite : +5

En cas de victoire du voleur, indiquez qu'il a eu le temps de grimper sur un balcon,

Terre et Reine

Un événement important va avoir lieu au cours de cette nuit. Le plan du Ponant arrive à son terme et la reine d'Arly, Lysandre, la mère du chevalier Arthos, va mourir durant son sommeil. Au cours de la nuit, la météo n'est qu'une projection symbolique de son état de santé. Terre et Reine sont liées. La sécheresse est une allégorie de sa maladie. Au moment le plus dramatique de l'aventure, elle va mourir, déclenchant un violent orage qui va compliquer la tâche des PJ.

Jeynia, la fausse assassin

Niveau 0

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -1
Init12 **DEF** 12
PV 9

Dague +2 **DM** 1d4

Rudy, le voleur

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 15 **DEF** 15
PV 24

Dague +5 **DM** 1d4+3

Le tireur (roi des voleurs)

Vous trouverez le profil technique du roi des voleurs en fin d'aventure.

puis sur un toit, le PJ a une dernière occasion de lui tirer dessus, ensuite il va le perdre de vue. Quoi qu'il en soit, au cours de cette dernière action, Rudy manque de tomber et perd le sac, qui chute aux pieds du PJ. Après une brève hésitation, le voleur abandonne le sac et disparaît dans la nuit.

En cas de de victoire du PJ, au moment où le PJ le rattrape, le voleur jette la sacoche par-dessus un mur dans le jardin d'une maison. Si le PJ veut récupérer tout de suite la sacoche, il lui faut escalader le mur (DEX difficulté 10) et laisser filer le voleur. Si vous êtes d'humeur joueuse, vous pouvez mettre deux molosses de garde dans le jardin (profil technique d'un loup, page 55 du livret de *Chroniques Oubliées Fantasy, Initiation au jeu d'Aventure*).

Sinon, le PJ rattrape Rudy peu après. Dans ce cas, il sort une dague et se bat de son mieux. S'il tombe à moins de 5 PV, il se rend. Mais c'est un homme de main du roi des voleurs. Il est dur au mal. Il refuse de parler. Les PJ peuvent l'amener à la maison d'arrêt. Là, si plusieurs témoignages l'accusent (celui d'Isidore est primordial), il sera enfermé en cellule. Le PJ peut évidemment récupérer le sac derrière le mur après.

Pour le contenu du sac, reportez-vous aux indices.

Le tireur

Bonus aux tests de poursuite : +7 et, de plus, il lance à chaque fois deux d20 et garde le meilleur résultat (il possède la capacité Dextérité héroïque, voir son profil).

Les PJ ne le savent pas, mais il s'agit du roi des voleurs en personne, un dangereux adversaire qu'il n'est pas encore temps d'affronter.

En cas de victoire du tireur, le PNJ disparaît dans la nuit. Son agilité est stupéfiante.

En cas de victoire du PJ, le PJ tourne à l'angle d'une ruelle où le fuyard vient de s'engouffrer. Personne. Pourtant, il fait face à un cul-de-sac. Tout juste peut-il apercevoir un rat qui s'enfuit dans un trou (vers les égouts) s'il réussit un test de SAG difficulté 15.

Retour douloureux

Lorsque les PJ sont de retour à l'auberge, lisez-leur ceci :

> Lorsque vous rentrez à l'auberge, Isidore se précipite à votre rencontre. *« Votre ami le chevalier, il est au plus mal, venez vite ! »* Arthos est assis à même le sol, un carreau d'arbalète planté dans son épaule, juste au-dessus de l'armure. Il est très pâle et sue à grosses gouttes. Il tente de parler, mais peine à le faire.

Si personne n'a poursuivi le voleur de la Coupe, considérez simplement, qu'Arthos a eu le temps de lui arracher le sac dans lequel le voleur a jeté la Coupe avant de s'enfuir. Dans ce cas, il serre le sac de cuir contre lui, mais il sait déjà que le sac est vide.

Il faut commencer par retirer le carreau d'arbalète (test de SAG (médecine) difficulté 10 pour ne pas qu'Arthos tombe dans les pommes). N'importe quel sort de soins permet de lui redonner des forces, mais pour quelques instants seulement. Le poison sur le carreau continue à faire effet. Si un sort plus puissant est utilisé, consultez l'encadré *Soigner Arthos*.

Si aucun PJ n'a assisté à la scène, Arthos leur explique ce qui s'est passé : le faux assassinat, le vol de la Coupe, le sac de cuir, le carreau d'arbalète. Sinon, il leur demande des nouvelles des fuyards et s'ils ont retrouvé la Coupe.

Dans tous les cas, dans un dernier effort, il déclare « *La Coupe, promettez-moi d'apporter la Coupe à la reine, je vous en conjuuure…* »Puis il perd conscience. Un test de SAG (Médecine) permet de comprendre qu'il est au plus mal. Il n'est pas certain qu'il passe la nuit. Pourtant, la blessure ne semble pas mortelle…

Les symptômes

L'état d'Arthos empire au cours de la nuit. À chaque fois que les PJ repassent par l'auberge, de nouveau symptômes apparaissent :

- Les extrémités de ses doigts (et de ses orteils) deviennent verdâtres
- Ses joues se creusent, il maigrit à vue d'œil
- Sa peau commence à se desquamer et à partir par plaque
- En-dessous apparaissent des sortes d'écailles, transparentes et molles
- Elles deviennent enfin verdâtres et dures

Personne n'a jamais vu ça. Toutefois, si Cercée l'herboriste (voir plus loin dans les lieux de l'enquête) est appelée au chevet d'Arthos,

Soigner Arthos

Si votre groupe de PJ comprend un prêtre capable de soigner ou ressusciter Arthos (oui, il va mourir lors de cette soirée !), lisez ceci lorsqu'il lance *guérison* ou *rappel à la vie* sur le chevalier :

Au moment où tu canalises la magie de guérison vers le blessé, un phénomène tout à fait inattendu se produit. Une ombre gigantesque sort du corps du chevalier, elle dévie l'énergie positive dans un hurlement et te percute avec la violence d'un tsunami.

Demandez au prêtre de faire un test de CON difficulté 15. En cas d'échec, il subit 1d6 DM par rang du sort qu'il tentait de lancer et il est projeté à 1d4 mètres à travers l'auberge. En cas de succès, il subit seulement la moitié des DM et il n'est pas projeté. Tous les témoins peuvent faire un test de SAG difficulté 10 ; en cas de succès, ils ont l'impression que l'ombre avait la forme ailée d'un énorme dragon… Les PJ n'ont pas les informations suffisantes pour comprendre ce qui se passe. Mais la terrible malédiction du dragon, à l'œuvre sur la reine, vient de toucher son fils en ces heures sombres où sa majesté Lysandre franchit les portes de la mort. Le poison inoculé à Arthos fait office de catalyseur.

Et au temple ?

Si les PJ ont l'idée de se rendre au temple de la ville (repère 20), le grand prêtre n'est pas disponible, il est en repas officiel avec les membres du conseil de la ville dans le palais du gouverneur (inutile d'essayer de s'y incruster…).

elle semble consternée. Elle a déjà entendu parler de cette maladie, la Lèpre Reptilienne. Ce mal serait apparu dans la forêt d'Astréïs, dans la cité-garnison de Rampart. Le mal n'a été contenu, semble-t-il, qu'au prix d'une impitoyable quarantaine. Elle n'en sait pas plus, mais elle conseille de le mettre en quarantaine (bien qu'Arthos ne soit pas contagieux).

L'enquête

Les PJ peuvent tenter de soigner Arthos par des méthodes conventionnelles ou de retrouver la Coupe de vie au plus vite. Lorsque la première méthode s'avérera inefficace, ils n'auront d'autre choix que de retrouver l'artefact. Dans les deux cas, ils doivent partir des indices dont ils disposent – la dague, le manteau, le sac et le témoignage éventuel de Zeyni – puis visiter le quartier du marché et parler aux bonnes personnes.

Les indices

La dague

Rudy a prêté cette dague à Zeynia. Elle n'aurait pas dû la laisser tomber, mais elle a paniqué quand elle a vu qu'on la poursuivait. Le sang est un colorant dont Rudy a badigeonné la lame juste avant d'entrer. Zeynia peut donner cette information si elle est interrogée à ce sujet. La dague porte une couronne gravée sur le pommeau. Zeynia se ferme comme une huître quand on lui montre le symbole et elle reste silencieuse à ce sujet à moins de réussir un test de CHA difficulté 20 (+5 au jet si on promet de la protéger et +5 encore si on lui donne au moins 20 pa). En cas de succès, elle indique qu'il s'agit du symbole du roi des voleurs, le chef de la pègre locale.

Cette piste mène à la taverne du Cantonnier, lieu où Zeynia a rencontré Rudy (repère 28) sur la carte de Wyks, voir plus loin).

Le poison

En examinant le carreau (test d'INT difficulté 10, accordez un bonus de +5 pour un voleur), un PJ peut remarquer une substance poisseuse verdâtre qui colle encore au projectile. Certainement un poison, mais il n'est pas assez expert pour en dire plus. Pour en savoir plus, les PJ devront consulter un spécialiste des plantes, comme Cercée l'herboriste (repère 24 sur la carte).

Le sac de cuir

Quelle que soit la façon dont les PJ le récupèrent, le sac est vide ! Toutefois un PJ qui regarde à l'intérieur remarque que le tissu qui double l'intérieur luit d'une lueur magique… Les PJ ne le savent pas encore, mais il s'agit d'un sac de transfert. Si un PJ examine attentivement l'objet, il découvre deux lettres gravées sur le cuir à l'intérieur du rabat : "*BB*".

Si ces initiales sont montrées à Isidore, il reconnaît sans peine les initiales du Bazar de Balthazar (repère 27).

Le manteau

Un PJ qui examine le manteau doit faire un test d'INT (commerce) difficulté 15 pour reconnaître une étoffe d'une qualité exceptionnelle. C'est en effet celui d'Arthos, que le généreux prince a offert à son écuyer. Ce faisant, le PJ constate que le manteau a laissé des traces rouges sur ses doigts.

Ces traces de poudres et de pigments sur le manteau viennent de la teinturerie qui abrite l'entrée des égouts, et donc du repaire de la bande du roi des voleurs. Mais dans l'immédiat, les PJ n'ont aucun moyen d'interpréter cet indice et personne ne saura les renseigner. Si vos joueurs sont particulièrement perspicaces et que l'un d'eux pense de lui-même à une teinturerie, laissez-les mener leur enquête et trouver le quartier derrière la place du Godet (repère 28). Toutefois, les teintureries sont nombreuses le long de la rue des teinturiers qui longe l'Irénie et, en cette période de sécheresse, elles sont toutes au chômage technique.

Les lieux

Vous pouvez montrer aux joueurs le plan du quartier du marché, version PJ donc sans les annotations, livré avec les aides de jeu. Toutefois, se promener en espérant trouver un indice revient à chercher une aiguille dans une botte de foin. Et, puisque aucun d'eux n'est originaire de Wyks, ils devront se renseigner auprès des habitants lorsqu'ils cherchent un commerce ou un lieu particulier.

Isidore peut leur indiquer où trouver n'importe quelle échoppe ou lieu particulier. Un passant peut faire de même, seulement si le PJ qui l'interpelle réussit un test de CHA difficulté 10 (en cas d'échec, le passant ne sait pas ou ignore le PJ).

Isidore peut également leur prodiguer les conseils suivants :

- Aller voir à la maison d'arrêt si on lui montre la dague.
- Balthazar le fabuleux si on lui montre le sac magique.
- Cercée l'herboriste pour le poison.

Wyks

Vous trouverez sur la grande carte de Wyks deux types de lieux.

Sac de transfert

Tout objet qui est entreposé dans le sac (dimension maximum 30 x 30 x 20 cm) disparaît lorsque le sac est refermé. Ce que les PJ ne savent pas encore, c'est que l'objet réapparaît dans un autre sac similaire. Toutefois, une fois que le sac récepteur est plein, les objets entreposés dans le sac émetteur ne disparaissent plus tant que le récepteur n'est pas vidé.

Les lieux importants : Les lieux importants de la ville (Palais du conseil, cimetière, etc...) sont numérotés sur la carte et reportés sur la légende de la grande carte). Dans le quartier du marché, les lieux indispensables à l'enquête sont numérotés et décrits plus précisément sur le plan du quartier page 39. Vous pouvez les noter sur la légende de la grande carte au fur et à mesure de l'aventure, une fois que les PJ les ont visités.

Les lieux à inventer : Ce sont des lieux sans importance pour l'enquête. Ce sont des lieux que vous pourrez utiliser pour de futures aventures (voir à ce sujet Votre cité sur mesure et voir plus bas l'exemple concret du quartier du marché).

Le quartier du Marché

Vous trouverez sur la carte du quartier du marché trois types de lieux.

Les lieux importants : Les lieux qui portent un numéro blanc sur la carte du MJ. Ce sont les lieux indispensables à l'enquête, ils sont décrits dans les pages suivantes.

Les lieux avec des numéros marrons : Ce sont des lieux sans importance pour l'enquête. Faites-en ce que vous voulez. Par exemple, le repère 21 pourrait être une maison abandonnée (un futur pied-à-terre pour les PJ ?) et le repère 30 un pigeonnier (service de message rapide entre cités).

Pour tous les lieux sans numéro (partout ailleurs sur la carte) : Utilisez la liste des échoppes en marge pour déterminer le nom de la rue et le type d'échoppe qu'on y trouve. Aucune présentation du lieu n'est fournie, il vous faudra donc improviser descriptions et dialogues si vos PJ s'y rendent. Mais de toute façon, ils ne feront pas avancer leur enquête en visitant cet endroit, donc n'hésitez pas à expédier rapidement la rencontre.



Ville haute	Quartier des artisans	Quartier du marché	Ville basse	Le bourg
1 Palais du conseil	11	21	31	41
2	12	22 Auberge d'Isidore	32	42
3	13	23	34	43
4	14	24	33	44
5	15	25	35	45
6	16	26	36	46
7	17	27	37	47
8	18	28	38	48
9	19 Cimetière	29	39	49
10	20 Temple	30	40	50 Haut-fourneau

Wyks en quelques mots

La ville de Wyks est un important centre économique qui bénéficie d'un artisanat très développé grâce au bois issu de la forêt d'Astréïs et au minerai en provenance de Fort-Colline. C'est une bourgade d'environ 4 000 habitants, dont la moitié d'humains, le reste étant réparti à parts égales entre nains, gnomes et halfelins. La ville est traversée par un cours d'eau tumultueux, l'Irénie, qui n'est pas navigable. Les PJ ont déjà traversé cette rivière à l'auberge du Vieux-Pont (au sud de Clairval). Wyks est dirigée par un gouverneur nommé par le souverain d'Arly et épaulé par un conseil de cinq élus, un par quartier. Le gouverneur actuel est Lord Gaspard Wunderlost, un gnome respecté. La ville haute, perchée sur sa colline, accueille les plus riches habitants et le palais du gouverneur. La ville basse est appelée ainsi avec humour parce que sa population est principalement composée de gnomes et de de nains. Le quartier des artisans et le quartier du marché sont des quartiers commerçants, tandis que le Bourg abrite les plus démunis et les hauts-fourneaux où l'on fond le métal.

Votre cité sur mesure

Nous n'allons pas vous décrire la cité en détail, mais seulement quelques bâtisses utiles à cette aventure. Nous vous proposons en revanche de faire de Wyks votre ville. C'est pourquoi le plan qui accompagne la boîte comporte cinquante numéros qui vous permettront de personnaliser la cité. À vous de déterminer à quoi correspond chaque numéro. Il ne s'agit pas d'assigner immédiatement une fonction à chaque bâtiment, mais plutôt de déterminer cela à mesure de vos besoins, lorsque vous développerez de nouvelles aventures. Vous pourrez ainsi faire de Wyks le point de départ de vos propres campagnes et y installer vos PJ lorsqu'ils prennent du repos entre deux aventures ou encore, plus tard lorsqu'ils prendront une retraite bien méritée, qu'ils deviennent chevalier de la cité, aubergiste ou nouveau chef de la guilde des voleurs !

Récapitulatif des lieux

N°	Nom du bâtiment	PNJ important et notes de jeu
21	Non défini	Utilisez ce lieu à votre gré.
22	Auberge d'Isidore	Isidore Liebenstone, Libelle, Prune et Carlson.
23	Maison d'arrêt	Kelric Maindefer, nain guerrier niveau 7.
24	Cércée l'herboriste	Plantes et remèdes.
25	Thermes	Fermés en période de sécheresse, mais réouvrira ensuite.
26	Écuries d'Epyphélie	Relais pour les chevaux, achats et ventes.
27	Bazar de Balthazar	Magasin d'objet étranges et surnaturels.
28	Taverne du cantonnier	Place du godet - Bar et tripot mal famé.
29	Teinturerie	Abandonnée depuis le début de la sécheresse.
30	Non défini	Utilisez ce lieu à votre gré.

22. Auberge d'Isidore

Votre auberge est située sur la place du marché, un vaste espace pavé où une grande variété de marchands exposent leurs marchandises sur des tréteaux. Le rez-de-chaussée de l'établissement abrite la taverne et les cuisines. Au premier étage, vos chambres. Le dernier étage est réservé à la famille d'Isidore. Une annexe abrite les écuries. Le prix du séjour dans un tel établissement doit être assez élevé, mais Arthos s'en est chargé.

L'auberge choisie par Arthos est un établissement de qualité. Isidore Liebenstone est un gnome dans la force de l'âge, un commerçant habile qui sait mettre à l'aise ses clients et leur donner envie de revenir. Il est secondé par sa femme Libelle et sa fille Prune. Karlson, un jeune humain taciturne, s'occupe des chevaux et dort sur place. Il ne pourra rien apprendre de particulier aux PJ à propos de Bertran.

À titre d'information, le prix de la chambre pour la nuit s'élève à 5 pa et celui du repas à 4 pa. Arthos a payé sans sourciller 1 po par personne, ce qui l'a tout de suite classé dans les clients très importants…

23. La maison d'arrêt

Ce grand bâtiment lugubre est gardé par un milicien en armure de cuir. Plusieurs personnes font la queue devant l'entrée. Lorsque vous approchez, le grand échalas armé d'une pique vous fait signe d'approcher : *« Signez le registre ici, laissez-moi vos armes et faites la queue comme tout le monde ! »*

Kelric Maindefer, un nain guerrier de niveau 7, est le capitaine de la maison d'arrêt du quartier. Les soirs de marché, il est sur le pied de guerre et n'a jamais assez de miliciens à disposition. Ils ne sont plus que 5 au quartier général, dont le planton de service à l'entrée.

Si les PJ demandent à le voir, ils devront patienter 1d6 x 10 minutes, car ils ne sont pas les seuls à attendre leur tour. Kelric ne peut pas leur apporter beaucoup d'aide, mais il peut mettre Rudy sous les verrous si on lui livre et qu'assez de témoignages corroborent le larcin (la parole d'Isidore est prépondérante). Il peut aussi reconnaître le symbole gravé sur la dague : la couronne du roi des voleurs. Il propose d'ailleurs une récompense de 200 pa pour la capture de ce malfrat ! Ensuite, il leur indique d'orienter leurs recherches du côté de la place du godet (repère 28), mais les prévient que le coin peut être dangereux.

24. Cercée l'herboriste

Une belle enseigne de fer forgé en forme de caducée (un bâton enserré par deux serpents surmontés de deux feuilles) trône sur le mur de l'échoppe. Une jeune femme charmante y propose de nombreuses plantes médicinales.

Cercée est une herboriste de grand talent. Moyennant 5 pa, elle accepte d'analyser le poison sur le carreau d'arbalète. Il lui faut une dizaine de minutes pendant lesquelles

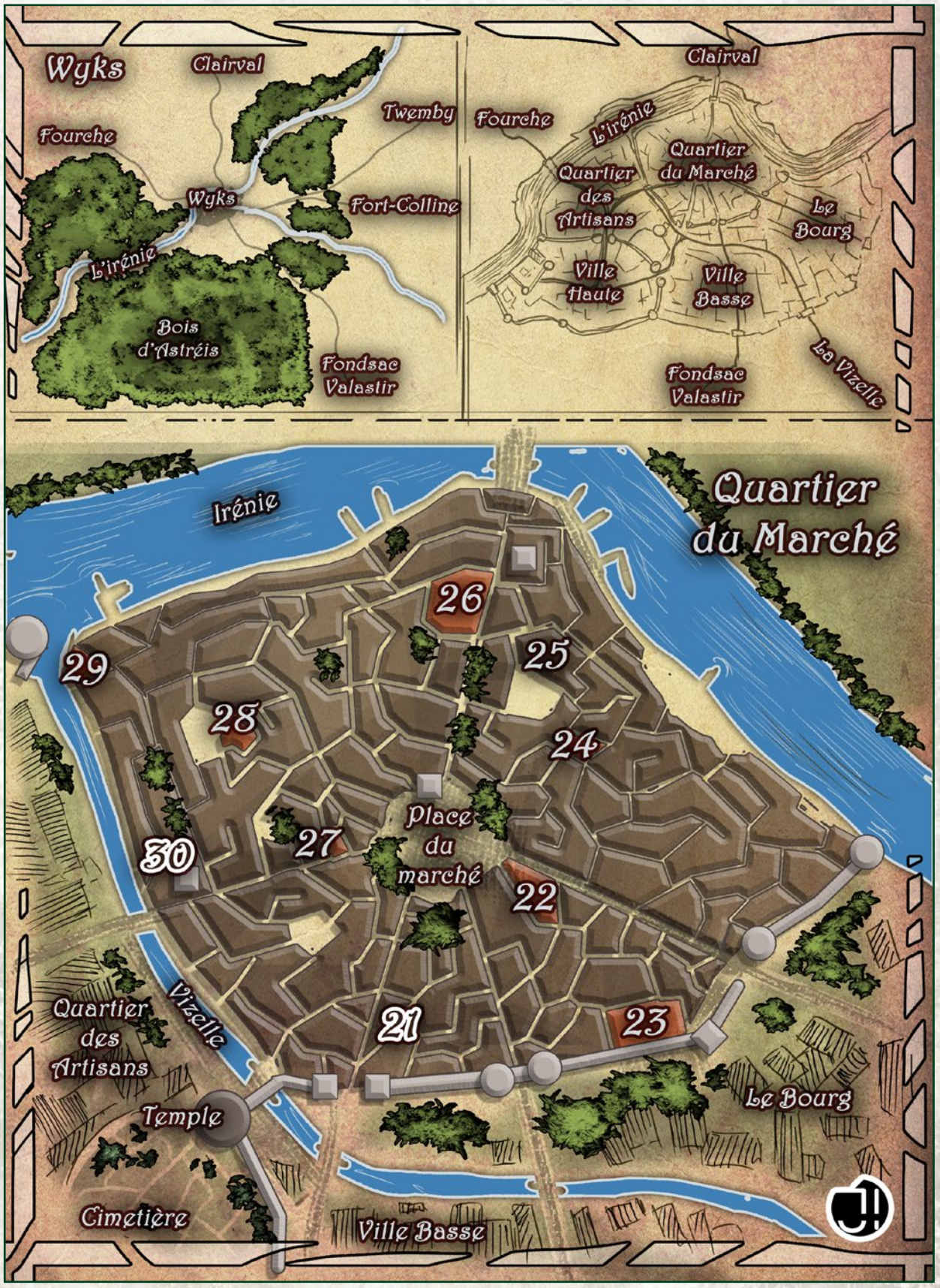
Les échoppes

La plupart du temps, une rue porte le nom des échoppes qu'on y trouve et un seul métier est représenté par rue. Les boutiques n'ont pas de vitrine, mais simplement un petit étalage ouvert sur la rue. Les articles en vente sont disposés sur des volets qui ferment la boutique lorsqu'on les replie.

Lorsque les PJ visitent un nouvel endroit, lancez 1d20. Cela vous donne le nom de la rue. Reportez ce numéro sur la carte des joueurs, vous construirez ainsi progressivement votre propre version du quartier du marché.

Rue des…

Bottiers
Bouchers
Boulangers
Chapeliers
Charbonniers
Charcutiers
Chaudronniers
Couteliers
Drapiers
Épiciers
(Marchands de) bougies
(Marchands de) cordes
Maroquiniers
Orfèvres
Poissonniers
Potiers
Primeurs
Scribes
Tailleurs
Vanniers


Wyks
Clairval
Twemby
Fourche
Wyks
Fort-Colline
L'irénie
Bois d'Astréis
Fondsac Valastir
Clairval
Fourche
L'irénie
Quartier du Marché
Quartier des Artisans
Le Bourg
Ville Haute
Ville Basse
Fondsac Valastir
La Vizelle
Irénie
Quartier du Marché
26
25
29
28
24
Place du marché
30
27
22
Quartier des Artisans
Vizelle
21
23
Le Bourg
Temple
Cimetière
Ville Basse

elle ferme son échoppe pour se livrer à des expériences dans l'arrière-boutique. Ensuite, elle peut faire son rapport aux PJ.

La substance est un poison soporifique. Il est élaboré à partir de nombreuses plantes. Il présente surtout une particularité très étonnante qui le rend extrêmement virulent. Il contient du fiel de dragon, ce qui rend la création d'un antidote bien plus difficile.

Si les PJ expliquent que leur ami est aux portes de la mort à cause du poison, elle secoue la tête : *« C'est très étrange, je vous garantis qu'il s'agit d'un poison soporifique. Votre ami doit faire une réaction allergique à l'un des composants. Cela arrive parfois. »*

Vous l'aurez compris, Arthos fait une réaction au fiel de dragon. Il s'agit de l'élément qui canalise jusqu'à lui la malédiction du dragon et menace de le tuer en même temps que la reine.

Quant à un antidote, Cercée ne peut pas en créer en si peu de temps. Par contre, elle peut fournir aux PJ un breuvage qui renforce leur propre défense contre un tel poison pendant 24 heures environ. Il lui faut 10 minutes et chaque dose leur en coûtera 5 pa. Pour ce prix, ils bénéficieront d'un bonus de +5 aux tests pour résister au poison dont sont enduits les carreaux d'arbalète du roi des voleurs.

25. Les thermes

Cette place au sol pavé est décorée d'une belle fontaine qui représente des sirènes déversant de l'eau depuis des amphores. Elle est à sec. Les thermes et les bains publics installés tout autour sont fermés pour cause de sécheresse.

Il n'y a rien d'utile à l'enquête à cet endroit, mais les PJ y seront guidés par les boussoles amoureuses s'ils n'ont pas encore trouvé l'accès aux égouts (voir plus loin). Les termes sont fermés et il n'y a aucun accès aux égouts.

26. Les écuries d'Epyphélie

L'odeur du crottin dans lequel vous venez de marcher et la belle enseigne en forme de cheval ne laissent aucun doute : vous êtes devant de vastes écuries…

Si les PJ veulent négocier des chevaux frais, c'est le bon endroit. Mais Epyphélie, la propriétaire, est très dure en affaire. Elle reprend les chevaux des PJ et leur en fournit de nouveaux pour pas moins de 25 pa par monture.

27. Le bazar fabuleux de Balthazar

L'échoppe de Balthazar est située rue du talisman. Ici, les étals proposent amulettes de protection, filtres d'amour ou une multitude de cristaux aux propriétés aussi fabuleuse que l'imagination de l'acquéreur… Mais le bazar de Balthazar est d'une toute autre envergure. Une large porte noire est surmontée d'une enseigne sur laquelle les lettres B&B se détachent en lettres d'or. Une clochette est fixée sur le montant de la porte.

La porte ne cède à aucune sollicitation si la clochette n'est pas actionnée. Alors seulement elle s'ouvre par magie. Les PJ entrent dans une sorte de sas fermé d'une autre porte noire. Celle-ci refuse de s'ouvrir tant que la première porte ne s'est pas refermée. Lorsque, enfin, la seconde porte s'ouvre, lisez ceci :

Vous entrez dans une vaste salle à la lumière tamisée. Un peu partout, des objets, armes, vêtements, fioles, sont exposés dans des vitrines, mis en valeur sur des dais de velours. À votre arrivée, un homme à la barbe blanche, coiffé d'un chapeau pointu de magicien, approche à grands pas. Il se plante juste devant vous, les mains sur les hanches, et vous fixe de ses yeux ronds écarquillés et déformés par ses binocles.

Laissez les PJ entamer la conversation et puis plantez-vous devant le joueur qui a pris la parole et surprenez-le en poussant soudainement de puissants croassements hystériques. Puis reprenez :

L'étrange vieillard sautille sur place en poussant des croassements frénétiques. Aussitôt, une voix se fait entendre depuis

Vente et achat d'objets magiques

Eh bien, folle jeunesse ! J'ai bien cru qu'on allait se passer de moi cette fois ! Bon, il faut que tu saches un truc. Les objets magiques ne s'achètent pas à tous les coins de rue et se vendent tout aussi difficilement. En tant que MJ, il est impératif de racheter à moins de la moitié de leur valeur. Sinon, tu vas passer ton temps à jouer à la marchande, crois-moi. Et tes joueurs vont devenir des gamins capricieux jamais contents. Dans mon club dans les années 80, les MJ les plus sérieux interdisaient totalement ce genre de boutique. Ou alors, c'était le piège assuré. Bref, de mon temps… Le magasin de Balthazar est un commerce d'exception, toutes les villes ne profitent pas d'une telle échoppe et les clients viennent souvent de loin.
Même s'il n'y paraît pas, la sécurité est très grande dans le magasin. Balthazar est un magicien niveau 18, au bas mot, et Krabernagor, excusez du peu, est en réalité un dragon d'argent. Ça calme ! Ils sont les maîtres absolus des lieux. Il suffit qu'un seul d'entre eux le décide pour qu'un importun soit immédiatement expulsé par magie. D'ailleurs, je vais te confier un petit secret : le magasin n'est pas du tout situé à Wyks, mais dans une autre dimension. La même échoppe existe dans d'autres villes des terres d'Osgild. Avec toujours la même enseigne et la même porte… et elle n'apparaît que lorsque vous en aurez envie. Ah ah, ça t'en bouche un coin, copain !

un coin sombre de la pièce *« La paix, Krabernagor ! Laisse les clients tranquilles. »* Dans un bruissement d'ailes, un gros corbeau vient se poser sur le magicien qui s'est brusquement calmé. Le corbeau prend la parole. Il a un accent aristocratique prononcé : *« Toutes nos excuses pour cet accueil. Vous souhaitez sans doute jeter un coup d'œil à nos articles afin de trouver quelque chose d'exceptionnel et à la portée de votre bourse ? »*

Si on l'interroge à propos de leur étrange duo, Balthazar (le corbeau) répond :

« Ah, les risques du métier, voyez-vous. Notre commerce nous amène parfois à tester des objets… aux propriétés surprenantes. Krabernagor et moi-même avons échangé nos corps. Mais je ne désespère pas de trouver un jour l'objet qui nous permettra de mettre fin à ce fâcheux incident. »

Si les PJ pensent utiliser la Coupe de vie, elle ne serait hélas d'aucun secours dans ce cas précis.

Si les PJ montrent le sac magique à Balthazar et l'interrogent à ce sujet :

« Oui, ce sac est bien un article que nous avons vendu. Enfin, ce n'est que la moitié du produit. Hélas, cet article n'est plus disponible pour le moment. »

Si les PJ demandent, en quoi le sac n'est que la moitié du produit, Balthazar leur explique comment fonctionnent les sacs.

Si les PJ demandent à qui le sac a été vendu, le corbeau déclare :

« Je suis désolé, mais il est contraire à l'éthique de la maison de révéler l'identité de nos clients. Je ne puis vous aider cette fois-ci. » Ce que l'humain ponctue par un croââ bien senti tout en penchant la tête de droite à gauche de façon étrange… Le corbeau reprend. *« En revanche, je veux bien répondre à toutes vos questions concernant ces objets »* et il montre les vitrines.

Si les PJ insistent sur l'urgence de la situation, qu'ils parlent du chevalier entre la vie et la mort, Krabernagor en profite pour placer sa « *proposition commerciale* » pour les boussoles amoureuses (voir ci-après). C'est sa façon à lui d'aider les PJ subtilement, sans non plus donner de renseignement sur un client.

Si les PJ demandent le prix du sac :

« 800 pa mais, comme je vous l'ai dit, nous, n'en avons pas d'autre. Notre établissement se targue d'avoir un nombre remarquable d'objets uniques ! ».

Si les PJ s'intéressent aux articles en vente, voici une liste de ce qui est disponible :

- Épée à deux mains +1 (2 000 pa)
- Épée longue en argent (60 pa)

- Masse qui émet de la lumière dans un rayon de 10 mètres (200 pa, +1 en attaque à cause de sa qualité)
- Cotte de maille +1 (2 000 pa)
- 5 potions de soins (10 pa, 1d8 PV ♥)
- 2 potions de soins modérés (200 pa, 2d8+10 PV ♥)
- Potion de peau de pierre (250 pa, RD 5 durant 5 tours)
- Cape d'elfe (500 pa, +5 en discrétion)
- Pierre à affûter (500 pa, permet d'augmenter définitivement la plage de critique d'une arme de 1 point. Par exemple, l'épée affûtée permet d'obtenir un critique sur un résultat de 19-20 au lieu de 20 uniquement.)
- Chope en hyberium (80 pa, incrustée d'un métal magique qui permet de garder la bière bien fraîche !)
- Boussoles amoureuses (voir ci-après)

Pendant que les PJ posent des questions sur les différents articles ou, si ce n'est pas le cas, juste avant qu'ils quittent l'échoppe, arrangez-vous pour placer cette proposition commerciale :

« *L'humain* » est à nouveau pris d'une crise aiguë de croassements. « Ah, *Krabernagor me rappelle qu'en ce moment, nous avons une promotion sur les boussoles amoureuses à 150 pa. À ce prix, c'est donné ! Vous en confiez une à votre amoureux et vous gardez l'autre. Chaque boussole indique toujours la direction dans laquelle se trouve sa sœur jumelle, aussi vous ne risquez plus de perdre l'amour ! Je suis certain que vous saurez en faire bon usage…* »

28. La taverne du cantonnier

Vous arpentez des ruelles sombres et étroites. Ici, les vendeurs à la sauvette et les mendiants ont remplacé les étals colorés. Les clients reculent dans les ombres lorsque vous passez près d'eux. Vous entendez bientôt des cris, des rires, de la musique, et vous débouchez sur une place où des gens font la fête. On y chante et on y danse dans des odeurs de vinasse et de sueur. De nombreuses tavernes s'ouvrent autour de la place.

Bienvenue sur la place du godet ! La taverne du cantonnier est celle la plus à l'est. Les PJ peuvent y boire de la piquette pour pas cher. La plupart des clients sont des locaux.

Si les PJ se contentent d'attendre et d'observer, ils n'apprendront rien de particulier. En revanche, s'ils montrent la dague ou interrogent les gens sur le roi des voleurs, ils peuvent obtenir trois types de réaction (lancez 1d6) :

1-4 Leur interlocuteur ne sait rien (ou fait mine de ne rien savoir).

5 Leur interlocuteur semble effrayé et refuse de leur parler.

6 Leur interlocuteur déclare « *Toi mon gars, tu cherches les ennuis.* »

Dans ce dernier cas, si le PJ veut en savoir plus et insiste, lisez ceci :

Le gars jette des coups d'œil inquiets autour de lui et parle à voix basse. « *C'est*

Boussoles amoureuses

Si l'une des boussoles est placée dans le sac de transfert en possession des PJ, elle sera immédiatement transférée dans le sac récepteur. Les PJ n'auront plus qu'à suivre leur boussole pour être guidés vers le sac…

Si aucun joueur n'y pense sur le moment, laissez-les repartir, peut-être cette idée jaillira-t-elle plus tard. Et si vraiment les joueurs sont dans l'impasse, vous pourrez souffler cette idée au joueur dont le PJ à la valeur d'INT la plus élevée.

Toutefois, les boussoles ne sont pas à elles seules suffisantes pour trouver le repaire du roi des voleurs. À la surface, la boussole guide les PJ jusqu'à la place des thermes (près du repère 25), où elle se met à tourner follement sur elle-même. Cette place accueille trois établissements de bain. Ils sont tous fermés en raison des restrictions d'eau et les visiter n'apporte aucun élément de réponse.

Le repaire du roi des voleurs est situé dans les égouts et il faut les emprunter pour s'y rendre. Pour cela, les PJ doivent donc déjà trouver une entrée au réseau. La seule à taille humaine est située sous la teinturerie, au niveau du collecteur de sortie, là où tout le réseau se jette dans l'Irénie (voir les égouts)

le symbole du roi des voleurs, et souvent ses gars traînent par là. Je veux pas d'ennuis et si vous n'en voulez pas, vous feriez bien d'éviter le sujet… »

S'ils montrent la dague ou posent des questions à Drak, le patron de la taverne, ou à Lilian le serveur, ils ne recevront aucune réponse. Ces deux-là sont des alliés du roi des voleurs.

Quoi qu'il en soit, environ 10 minutes après qu'ils aient commencé à poser des questions, faites faire un test de SAG difficulté 10 aux PJ. En cas d'échec, faites-les recommencer 10 minutes plus tard ou à chaque fois qu'ils repassent par la place du godet. En cas de succès, ils remarquent un type qui les observe discrètement. Si les PJ vont lui parler, il leur fait une proposition :

« Alors comme ça, vous vous intéressez au roi des voleurs… Je ne veux rien savoir de plus. Je peux vous montrer où le trouver, mais va falloir payer cher. C'est 10 pièces d'argent d'avance et c'est pas négociable. »

Si les PJ acceptent, il leur demande de le suivre discrètement, il ne veut pas qu'on les voie partir ensemble. Bien entendu, c'est un piège dans lequel les PJ peuvent volontairement tomber, d'ailleurs, afin de suivre enfin une véritable piste.

Si les PJ refusent, il s'en va… Et il espère bien que les PJ vont le suivre. D'ailleurs, il fait mine de vérifier qu'il n'est pas suivi, mais juste ce qu'il faut pour ne pas risquer de semer les PJ. Là aussi, il les conduit à l'embuscade.

L'embuscade

Le type que vous suivez se déplace avec précaution de ruelles sombres en venelles étroites. Il jette fréquemment des coups d'œil suspicieux aux alentours. Enfin, il arrive dans un cul-de-sac qui donne sur le lit presque asséché de la rivière. Là un homme sort de l'ombre où il était habilement dissimulé jusque-là. Tandis qu'il pointe une arbalète de poing dans votre direction, les portes des bâtisses alentours s'ouvrent et quatre autres types vous encerclent. *« Vous me cherchiez ? »*

Laissez les PJ expliquer ce qu'ils veulent. Le roi des voleurs n'en a cure, il ne compte pas rendre la Coupe et il est là pour supprimer les témoins. Lorsque le PJ a terminé, lisez-ceci :

Pendant que vous lui parlez, le roi des voleurs et ses hommes sont affectés par un phénomène horrible. Leur silhouette se courbe en émettant des craquements atroces. Autour de vous, les sbires se recroquevillent de façon saccadée au sol. À présent à quatre pattes, une fourrure grise pousse sur leur dos. Le roi des voleurs relève sa capuche d'une patte griffue et révèle une affreuse tête de rat. Ses hommes se sont transformés en rats géants !



Les brigands de Wyks comptent parmi les pires de la principauté

Adapte-toi, boudiou !

C'est un peu de panique que je sens, meneur de peu d'expérience ? Tes joueurs se sont séparés pour gagner du temps et ils n'ont envoyé qu'un seul PJ pour se renseigner à la taverne du cantonnier ? Et le héros est assez inconscient(e) pour s'aventurer seul(e) à faire une filature dans les bas quartiers ? Bon, tu peux le tuer !

Je rigole, ça va, on peut rigoler ? Range l'artillerie lourde. Contre un seul PJ, deux hommes-rats devraient suffire. Si ton PJ est coriace, ajoutes-en un ou deux de plus. Fais-lui peur, fais-le fuir, qu'il comprenne son erreur. Il rapportera un souvenir de sa visite rue de la teinturerie, un peu de couleur rouge sur ses chausses. Cet indice devrait l'inciter à y retourner avec du renfort.

J'ai le temps pour un dernier conseil ? Parfait. Tu peux dire à tes joueurs que ça ne sert à rien de se séparer. « *En vrai* », les PJ gagneraient du temps, c'est sûr. « *En vrai à la table de jeu* », les scènes ne peuvent pas se jouer simultanément. Donc… Eh bien, souvent, les scénarios sont écrits pour que ce soit le groupe de PJ en entier qui affronte les événements. À toi de voir, mais une des règles d'or du jeu pour les joueurs : « *ne vous séparez jamais !* ».



Rat-garou

Le combat commence dans l'ordre normal d'initiative. Si les PJ ont attaqué directement sans tenter de négocier, le roi des voleurs et ses hommes de main perdent leur première action à se transformer.

Lorsqu'un des sbires est tué, il reprend forme humaine. Après le combat, demandez à chaque PJ un test de SAG (perception) difficulté 10. Si un PJ examine les corps des malfrats, la réussite est automatique. Les vêtements, notamment le bas des pantalons, bottes et manteaux des sbires qui ont repris forme humaine, sont tachés d'une substance rouge. La même que celle du manteau de Bertran. Le sol de la rue où se trouvent les PJ est recouvert de cette même poussière. Cela devrait les inciter à visiter les maisons d'où sont sortis les malandrins.

Les PJ sont Rue des teinturiers, et les bâtiments de part et d'autre sont des teintureries. L'activité est à l'arrêt et interdite depuis plus d'un mois à cause du faible niveau de la rivière.

Poursuivez l'aventure au repère suivant : 29. La teinturerie abandonnée.

29. La teinturerie abandonnée

Ce long bâtiment de plain-pied ne semble pas habité. Aucune lumière ne filtre des fenêtres munies de barreaux. Il s'agit probablement d'une construction à vocation industrielle. Une odeur agressive et indéfinissable plane dans les environs.

Deux portes de bois permettent d'entrer dans le bâtiment, aucune des deux n'est ver-

Rats-garous

Pour plus de détails sur les rats-garous et leurs capacités, voir p. 51.

Sbires sous forme de rats géants (5)

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 14 **PV** 14 (RD 5)

Morsure +6 **DM** 1d4+1

Résistance aux dégâts : sous forme non-humaine, les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Roi des voleurs (forme hybride)



Niveau 5

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 22 **DEF** 17 **PV** 49 (RD 5)

Morsure +8 **DM** 1d4+3

Épées courtes (2 attaques, critique sur 19 et 20) +10 **DM** 1d6+4

Arbalète de poing (10 m) +8 **DM** 1d6 + poison

Résistance aux dégâts : Sous forme non-humaine (animale ou hybride), les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes, sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Attaques multiples (L) : Sous forme hybride, le rat-garou peut faire une attaque de morsure et une attaque d'arme au même tour.

Poison : La victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou perdre conscience pour 1d6 minutes. Le roi des voleurs ne possède que trois carreaux de ce type et il utilise des carreaux normaux après deux tentatives ratées ou dès qu'il a réussi à endormir un PJ. Notez combien il lui reste de carreaux empoisonnés pour la prochaine fois que les PJ auront à l'affronter.

Instinct de survie : Le roi des voleurs est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test de DEX difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV. *Chair à canon :* Une fois par tour, le roi des voleurs peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sbires situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Dextérité héroïque : Le roi des voleurs lance deux d20 pour tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

Déroulement du combat

Tactique : Le roi des voleurs commence par attaquer à l'arbalète, laissant ses cinq sbires affronter les PJ au corps à corps. Il n'hésite pas à s'abriter derrière eux (voir sa capacité *Chair à canon*). Dès qu'il a réussi à endormir un PJ, il change de tactique et passe au corps à corps.

Moral : Lorsque 3 sbires sont morts, les autres fuient par les bouches d'égout aux alentours. Elles sont trop petites pour que les PJ puissent les y poursuivre. Dès qu'il passe sous 25 PV ou que trois sbires sont morts, le roi des voleurs se transforme à son tour en rat (capacité limitée) puis il fuit par une bouche d'égout.

Il est important que le roi des voleurs ne meure pas au cours de cette première rencontre, pensez à utiliser sa capacité *Chair à canon* pour lui sauver la mise.

Lycanthropie : Après le combat, chaque PJ blessé par la morsure d'un rat-garou doit faire un test de CON difficulté 15 pour ne pas contracter la lycanthropie. Même si un PJ a été mordu plusieurs fois, ne demandez qu'un seul test. Prévenez vos joueurs, que tout personnage qui devient un lycanthrope devient aussi irrémédiablement maléfique et passe PNJ… Toutefois, ils ont trois jours et trois possibilités pour être soignés : un sort de guérison (rang 4) lancé par un prêtre, de l'aconit (25 pa chez Cercée) ou, bien entendu, la Coupe de vie !

Du bon timing de la pluie et du bon usage de la boussole

Afin que le climax de cette aventure soit réussi, il est important que la pluie se mettent à tomber lorsque les PJ arrivent au terme de l'enquête. S'ils descendent dans les égouts sans la boussole amoureuse, laissez-les explorer à leur guise puis remonter à la surface sans se mouiller les pieds. Dans ce cas, pour chacun des lieux décrits, ignorez les encadrés intitulés *Le déluge a commencé*. En revanche, dès qu'ils ont tous les éléments pour conclure, il est temps de déclencher le *déluge* et d'utiliser les paragraphes correspondants !

rouillée et toutes les deux mènent au même endroit. Lorsque les PJ entrent, lisez ceci :

À l'intérieur du bâtiment, tout l'espace est occupé par des bacs de bois fixés au sol. Une épaisse croûte de poussière rougeâtre, parfois verdâtre ou brune recouvre le tout. Quelques seaux hors d'usage et recouverts de la même substance jonchent le sol, tandis que des dizaines de cordes et de filins sont tendus au-dessus des bacs. Un grand réservoir occupe le centre du bâtiment, c'est le seul à ne pas être recouvert d'une croûte colorée.

Le grand réservoir central est normalement rempli de l'eau utilisé par la teinturerie. Avec la sécheresse et l'arrêt de l'activité, il a été vidé. Une échelle en bois permet de descendre au fond (2 mètres plus bas) et, au milieu, la trappe d'évacuation est ouverte. Elle est assez grande pour qu'un homme puisse s'y faufiler. Des barreaux métalliques scellés dans la pierre forment une échelle vers les égouts… Lorsque le premier PJ descend à l'échelle, lisez ceci :

> L'échelle au fond du réservoir s'enfonce dans un boyau noir. Lorsque vous posez un pied sur le premier échelon, un courant d'air remonte et traîne une affreuse odeur d'égout. Au second pas, vous entendez des dizaines de petites pattes s'enfuir dans l'obscurité en-dessous. Enfin, au troisième, un terrible coup de tonnerre résonne à l'extérieur… Un orage qui se prépare, ou un signe du destin ?

Si les PJ n'ont pas encore fait l'acquisition des boussoles amoureuses ou alors n'ont toujours pas compris leur utilité, ignorez la dernière phrase du paragraphe précédent sur le coup de tonnerre. En revanche, n'oubliez pas de lire la marge *Du bon timing de la pluie*. Dans tous les cas, si les PJ vérifient à l'extérieur, il ne pleut pas encore.

Les égouts

Fruit du savoir-faire des nains et de l'ingéniosité des gnomes, le réseau d'égouts de Wyks a été construit il y a plusieurs siècles, lorsque la ville s'est étendue dans la zone marécageuse située au pied de la colline principale.

Le repaire du roi des voleurs est situé au cœur d'un véritable labyrinthe et les PJ n'ont aucune chance de le débusquer s'ils ne sont pas guidés par une boussole amoureuse de Balthazar (voir la marge *du bon timing de la pluie*)…

Utilisez le plan des égouts pour suivre la progression des PJ. Vous trouverez dans les pages suivantes la description des lieux remarquables des égouts. Sur le plan, les différentes sortes de bouches sont signalées par les icônes suivantes :

Cercle vert et noir - bouche d'égout : C'est par là que l'eau de pluie et les saletés tombent dans les égouts. Normalement, des barreaux bloquent les plus gros éléments, mais les hommes du roi des voleurs en ont arraché certains. Vu de l'intérieur des égouts, il s'agit simplement de conduits de 30 cm de diamètre qui débouchent dans la voûte. Les bouches d'égout sont trop petites pour permettre à un personnage de se faufiler, mais assez grandes pour un rat géant.

Gand cercle vert et orange - bouche de sortie : Ce gros tunnel circulaire est l'unique point de sortie du réseau. Habituellement, il est à demi immergé mais, avec la sécheresse, le lit de la rivière est presque à sec et il est possible d'y descendre (désescalade, test de DEX difficulté 10 ou chute pour 1d6 DM). Toutefois, cet accès est fermé par une grille d'acier aux barreaux croisés particulièrement solides (du travail de nain, ça monsieur !) : solidité 30 RD 25 (*livret des règles* p. 10).

Cercle vert et bleu - bouche d'entrée : Ce sont des bouches situées sur les berges, elles mesurent environ 30 cm de diamètre et sont pourvues de barreaux. En temps normal, de l'eau entre par là et s'écoule dans la direction de la sortie. Mais actuellement, le niveau d'eau est trop faible. Ces endroits sont des culs-de-sac.

Plan des égouts

Rencontres aléatoires

Les égouts forment un écosystème vivant : certaines créatures s'y déplacent de façon imprévisible et donnent lieu à des rencontres aléatoires.

À chaque fois que les PJ empruntent un tronçon d'égout délimité par deux bouches d'égout et qu'aucune rencontre particu-

lière n'est prévue pour cet endroit (repères A, B, C, etc.), lancez 1d20. Le résultat vous indique si une rencontre a lieu et, si c'est le cas, le type de créature rencontrée.

Ces rencontres sont surtout utiles au cas où vos PJ visitent les égouts sans être guidés par une boussole amoureuse. Elles servent aussi à leur faire comprendre qu'ils font fausse route.

À partir du moment où ils suivent la boussole vers le repaire du roi des voleurs, lancez à chaque fois deux d20 et ne gardez que le plus haut résultat, afin de ne pas trop affaiblir vos PJ avant la rencontre finale. Vous pouvez aussi choisir de complètement ignorer une rencontre si vos PJ sont déjà bien mal en point.

Résultat du d20	
1	2 crocodiles (*livret de règles*, p. 33)
2	un rat-garou
3	une nuée de rats
4	1d4 + 1 rats géants
5	un rat géant
6-20	Rien

A. Collecteur de sortie

En raison de la sécheresse, les égouts sont complètement à sec. Vous pouvez vous y déplacer sans difficulté parmi les débris qui jonchent le sol. Votre exploration vous mène bientôt à une vaste salle circulaire, une sorte de collecteur qui dessert trois autres tunnels. Une volée de marches permet de monter sur une bordure qui contourne le réservoir. Ce dernier est à sec mais rempli d'un amas de déchets informes et impossible à identifier.

Un Otyugh affamé est tapis au milieu des déchets et il attaque les intrus pour les dévorer.

B. Croisement

Une vingtaine de mètres après le collecteur, les PJ arrivent à un embranchement. La boussole amoureuse indique de prendre à gauche, toutefois elle les guide vers un

Otyugh

Cette créature redoutable et grotesque possède un corps massif à la peau pierreuse monté sur trois pattes courtes et trapues. Trois puissants tentacules jaillissent de ses flancs autour d'une énorme gueule garnie de crocs acérés. Deux des tentacules sont pourvus de crochets acérés à leur extrémité tandis que le dernier accueille ses organes sensoriels.

Niveau 4

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +1 **CHA** -2
Init 12 **DEF** 16 **PV** 40

Tentacules (2 attaques) +8 **DM** 1d6+3

Étreinte : À chaque fois que l'otyugh réussit une attaque avec un de ses tentacules, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (elle peut choisir la DEX ou la FOR pour résister). En cas de succès, le tentacule s'enroule autour d'elle et la victime est *immobilisée*. La créature peut alors l'amener vers sa gueule pour une morsure (attaque +8, DM 2d6+6+poison affaiblissant *Livret des règles* p. 9). La victime peut tenter de se libérer à chaque tour au prix d'une action de mouvement, en réussissant un test de FOR difficulté 15.





cul-de-sac : ici, le chemin le plus direct, celui qu'indique logiquement la boussole n'est pas le bon. Il faut d'abord descendre vers le sud.

C. Douches nauséabondes

Le déluge a commencé

L'eau monte c'est indéniable. Vous en avez à présent jusqu'aux chevilles. Une eau boueuse et collante, chargée des déchets d'une longue sécheresse. Au-dessus de vos têtes, à intervalles réguliers, chaque bouche d'égout vous asperge d'une douche brunâtre et nauséabonde.

D. Collecteur central

Le déluge a commencé

Vous entendez depuis un moment déjà le bruit assourdissant d'une puissante chute d'eau. Vous entrez dans une nouvelle salle circulaire. S'y trouve un nouveau collecteur, bordé d'une margelle. Il est beaucoup plus grand que le premier. Des torrents d'eau s'écoulent de six tunnels et se jettent avec fracas au fond d'un immense réservoir. Vous réalisez que dès que le réservoir débordera, l'ensemble des égouts va être complètement noyé. Il est déjà à demi rempli…

Lorsque les PJ empruntent le chemin circulaire, des dizaines de rat surgissent :

> Alors que vous contournez avec précaution le réservoir grondant en empruntant la margelle étroite et glissante, une nuée de rats paniqués surgit d'un des tunnels envahis par l'eau et se hisse désespérément sur le rebord que vous occupez. Il va falloir défendre votre refuge !

Deux nuées de rats attaquent les PJ. Un PJ qui chute dans le réservoir central doit faire à chaque tour un test de CON difficulté 10 (sans oublier le malus d'armure) ou subir 1d6 DM de noyade. Il est possible de lui lancer une corde pour le remonter (test de FOR difficulté 10). Si le PJ se noie, il sera recraché sur la berge à la fin du déluge. Un prompt usage de la Coupe de vie pourrait toutefois encore le sauver.

E. Courant puissant

> **Le déluge a commencé**
>
> La force de l'eau devient impressionnante, un courant puissant monte jusqu'à mi-cuisse et tente de vous emporter vers le réservoir qui gronde en aval.

Chaque PJ doit faire un test de FOR difficulté 10 ou être emporté par le courant. Un halfelin souffre d'un malus de -5. Si un PJ rate son test, un autre PJ peut tenter de le retenir en réussissant successivement un test de DEX et un test de FOR difficulté 15.

Un PJ emporté par le courant peut encore faire un test au choix de DEX ou de FOR difficulté 10 (en comptant le malus d'armure) pour se rattraper à la margelle. Cette fois, un échec signifie un plongeon dans le réservoir.

Arrivés à l'embranchement juste au nord du repère E, les PJ peuvent avoir un doute sur la direction à prendre, l'aiguille indique entre les deux directions. Tout droit, le courant est toujours aussi fort, en revanche vers la droite, il n'y de l'eau que jusqu'aux chevilles. Réussir un test d'INT difficulté 15 permet de voir que l'aiguille indique très légèrement plus à droite.

Nuées de rats (2)

Niveau 2

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 16 **PV** 6

Attaque +5 **DM** 1d4 (1d6)

Recouvrir (L) : La nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d4 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : La nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Déroulement du combat

Tactique & moral : aucune, les rats attaquent pendant 5 tours, ensuite ils fuient vers la sortie (par là où les PJ sont arrivés). Afin de refléter le fait que ces rats sont plus préoccupés par la fuite que par attaquer les PJ, leur DM ont été réduits à 1d4 (contre 1d6 normalement).



Si les PJ remontent le courant dans la mauvaise direction, il devient de plus en plus puissant (les tests passent à 15), tandis que l'aiguille dévie de plus en plus vers la droite.

F. Passage secret

En temps normal, ce cul-de-sac ressemble à n'importe quel autre cul-de-sac dans les égouts. Le passage secret qui bloque l'accès au repaire du roi des voleurs est l'œuvre des nains qui ont construit le réseau, il est parfaitement dissimulé. Il faut réussir un test de SAG difficulté 20 pour le repérer.

Le déluge a commencé

Vous remontez le tunnel le moins inondé sur une vingtaine de mètres et vous débouchez sur un cul-de-sac. L'aiguille de la boussole indique pourtant qu'il faut continuer dans cette direction. Vous hésitez sur la conduite à tenir, mais un phénomène étrange attire votre attention : des bulles jaillissent au pied du mur. Sans doute un passage est-il caché à cet endroit, mais comment l'ouvrir ?

Un test d'INT difficulté 15 permet de trouver 3 pierres qui peuvent être enfoncées (un seul test pour trouver les trois). Chaque essai demande un tour et un seul PJ peut essayer à la fois. Dès le premier tour de recherche lisez-ci :

Pendant que vous cherchez comme ouvrir le passage secret, le grondement de l'eau dans les tunnels change brusquement de sonorité. Un violent courant d'air remonte vers la surface, comme une soupape de sécurité. Dans un bouillonnement sauvage, l'eau se met désormais à monter très rapidement…

Le réservoir est plein et désormais l'eau envahit les tunnels. À chaque tour, elle monte un peu plus dans le couloir. Il faut 5 tours pour que le complexe soit inondé (Tour 1 genoux, T2 taille, T3 poitrine, T4 tête, T5 limite du plafond). Ensuite, les PJ pourront retenir leur respiration pendant un tour par point de Mod. de CON avant de commencer à se noyer. Chaque tour de noyade inflige 1d6 DM.

Une fois qu'un PJ a trouvé les 3 pierres, il faut encore les enfoncer dans un ordre précis. Un seul essai par tour, après chaque échec, les pierres se remettent en place d'elles-mêmes.

Nommez les pierres A, B et C et à chaque tour demandez aux joueurs dans quel ordre ils choisissent de les enfoncer. La bonne combinaison est CAB. Dès qu'elle est pressée, le passage s'ouvre et il est temps de passer à la rencontre finale !

G. Repaire du roi des voleurs

Le passage secret s'ouvre brusquement sous la pression de l'eau. Vous êtes aspirés par le courant… Une gerbe d'eau saumâtre vous propulse dans une salle circulaire luxueusement meublée. Une haute estrade de pierre occupe le centre de la pièce. Elle abrite un trône desservi par des marches circulaires. L'homme qui l'occupait s'est levé à votre arrivée. Les deux acolytes à ses côtés ont déjà tiré leur épée du fourreau. Pire, leur bouche se déforme en une gueule munie de crocs répugnants. Vous avez à peine le temps de vous relever, les vêtements lourds et gorgés d'eau, de tousser à pleins poumons, de l'eau jusqu'aux genoux, que vous entendez pour la seconde fois de la nuit le roi des voleurs ordonner votre mise à mort !

La pièce mesure 15 mètres de diamètre et l'estrade centrale 8 mètres de diamètre pour environ 1,50 m de hauteur.

Les rats-garous : Ils attaquent immédiatement les PJ et combattent jusqu'à la mort.

Le roi des voleurs : il tient la Coupe de vie en main. Il s'en est servi pour se soigner après la rencontre avec les PJ. Conséquence, il ne le sait pas encore, mais il n'est plus un lycanthrope… Durant le premier tour de combat, il essaye sans succès de se transformer et un masque d'incompréhension déforme son visage. Mais dès le second tour, il attaque les PJ sans peur, car il sait pouvoir compter sur la Coupe de vie. Il s'en sert dès qu'il passe sous 20 PV ♥. Il s'agit de sa dernière erreur. Dans un flash de lumière rouge, un double de lui apparaît… et l'attaque dès le tour suivant ! Dès lors, jouez le combat entre

Rats-garous (2)

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 14 **PV** 25 (RD 5)

Morsure +6 **DM** 1d4+1

Épée courte +6 **DM** 1d6+1

Résistance aux dégâts : Sous forme non-humaine, les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Attaques multiples (L) : Sous forme hybride, le rat-garou peut faire une attaque de morsure et une attaque d'arme au même tour.

Roi des voleurs

Niveau 4

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 22 **DEF** 17 **PV** 49

Épées courtes (2 attaques, critique sur 19 et 20) +10 **DM** 1d6+4

Arbalète de poing (10 m) +8 **DM** 1d6 + poison

Poison : La victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou perdre conscience pour 1d6 minutes. Il ne lui reste qu'un ou deux carreaux en fonction de la rencontre précédente. Un personnage qui sombre dans l'inconscience et tombe dans l'eau commence immédiatement à se noyer (1d6 DM par tour).

Instinct de survie : Une fois par tour, au moment de son choix, le roi des voleurs peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test de DEX difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV.

Chair à canon : Une fois par tour, le roi des voleurs peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sbires situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Dextérité héroïque : Le roi des voleurs lance deux d20 pour tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

Bertran (ou son double)

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 12 **DEF** 13 **PV** 29 (15)

Dague +7 **DM** 1d4+2



le roi des voleurs et son clone. Avec l'aide des PJ, le double devrait gagner, puis disparaître dans un flash de lumière rouge. Si les PJ hésitent lequel attaquer, référez-vous au combat entre les deux sorcières.

Bertran : Dès qu'un PJ monte sur l'estrade ou la contourne, il aperçoit Bertran, bâillonné et attaché à une chaise au fond de la pièce. Dans sa position, il commence à se noyer dès le second tour du combat si personne ne le détache (1d6 DM par tour). Il faut 2 tours pour couper toutes les cordes et il lui reste 10 PV. Le roi des voleurs a déjà testé la Coupe de vie sur l'écuyer, donc le soigner une seconde fois provoquera l'apparition de son double... Celui-ci s'empare d'une dague qui traîne sur un meuble et attaque immédiatement l'original.

L'eau : Elle monte au cours des 6 premiers tours de combat, elle s'arrête ensuite un peu au-dessus du niveau de l'estrade. Les indications ci-dessous permettent de déterminer sa hauteur et les effets sur le combat.

Tour	Hauteur d'eau	Hauteur sur l'estrade
1	Genoux	-
2	Taille	-
3	Poitrine	-
4	Cou	-
5	2 m	Genoux
6	2,50 m	Taille

Hauteur	Malus	Déplacement
Genoux	-1	15 m
Taille	-2	15 m
Poitrine	-3	10 m
Cou	-4	10 m
Plus	-5	Test de natation

Malus : Le malus s'applique à tous les tests d'attaque et de DEX ainsi qu'en Défense.

Test de natation : Un personnage complètement dans l'eau doit faire un test de DEX (malus d'armure) difficulté 10 pour pouvoir se déplacer ou attaquer. En d'échec, il n'agit pas et commence à se noyer (1d6 DM).

Fin du combat

L'eau a cessé de monter, mais il faut encore attendre une dizaine de minutes pour qu'elle commence à baisser. Durant ce laps de temps, les PJ peuvent s'intéresser au trésor du roi des voleurs (voir marge).

Lorsque les PJ arrivent jusqu'au collecteur central, une surprise de taille les attend. La voûte de la salle s'est effondrée, créant un cratère en plein milieu de la place du marché... Les badauds au bord du trou peuvent leur jeter une corde pour les tirer de là, ou un test de DEX difficulté 15 permet de ressortir en grimpant par ses propres moyens. Il est temps de se précipiter au chevet du chevalier !

Dénouement et surprise

Terre et Reine ne font qu'un, la mort de Lysandre a mis un terme à la sécheresse. La terre a brusquement pleuré la mort de la souveraine. Une inondation aussi soudaine que courte. Lorsque les PJ arrivent au chevet d'Arthos, lisez ceci.

> Lorsque vous entrez dans la chambre, Isidore se tourne dans votre direction et vous lance un regard plein de compassion. *« Je suis vraiment désolé, mais vous arrivez trop tard pour votre ami. »* Vous devinez un corps sous un drap blanc.

Lorsqu'un PJ écarte le drap, lisez ceci :

> Vous ne pouvez réfréner un hoquet de surprise et de dégoût en découvrant le corps. Arthos est méconnaissable. Complètement desséché, gangréné par un mal étrange. Sa peau et ses cheveux ont laissé place à un cuir écailleux et noirâtre. Mais le pire est encore son regard : deux yeux jaunes sans paupière, fendus par des pupilles reptiliennes.

Il n'est pas trop tard. Si aucun PJ ne pense à utiliser la Coupe de vie, c'est Bertran qui les en supplie. Le Ponant a encore besoin du prince pour la réussite de son plan d'invasion. Dès que les PJ utilisent la Coupe, lisez ceci :

> Vous forcez la Coupe entre les lèvres craquelées d'Arthos, découvrant deux crocs jaunâtres. Un peu d'eau ruisselle le long de son cou. Comment fait-on boire

Trésor

Le roi des voleurs possède une épée courte +1 de parade (+1 en attaque, aux DM et en DEF) et des bottes de rapidité (+1 en DEF et permet d'obtenir une action de mouvement supplémentaire trois fois par jour si le personnage ne porte pas d'armure plus lourde qu'une armure de cuir). Sa bourse contient 50 pa et 25 po.

Chacun des rats-garous possède une bourse qui contient 2d6 pa.

Le repaire du roi des voleurs contient beaucoup d'argenterie et d'œuvres d'art, mais tout appartient aux citoyens de Wyks. Le capitaine Kelric Maindefer insistera pour que tout soit rendu aux propriétaires. Les PJ toucheront toutefois un bonus de 100 pa pour avoir retrouvé ces biens.

Enfin, si les PJ pensent à le chercher, ils peuvent trouver le sac de transfert rangé dans un coffre. Il fonctionne encore parfaitement et ils peuvent y récupérer leur seconde boussole amoureuse.

Démasquer Bertran

Les PJ n'ont que peu de moyens de démasquer Bertran. Il faudrait capturer le roi des voleurs vivant et l'interroger. Mais ce dernier possède cette sorte d'étrange loyauté des malfrats qui ont une réputation. Il ne donnera pas Bertran. Emprisonné à la maison d'arrêt, on le retrouve mort dans sa cellule dès le lendemain. Il s'est fait dévorer par des rats. Des rats-garous plus précisément, ses anciens complices…

Après la scène finale, une fois passée l'urgence de la situation, les PJ pourront interroger Bertran. Malgré les explications de l'écuyer, les PJ pourraient légitimement le soupçonner de jouer un double jeu. Il est impossible d'apporter des preuves formelles et les PJ ne peuvent guère faire plus que de le tenir à l'œil… Utilisez dès lors cette situation pour ajouter une dose de stress et de mystère à la suite de leurs aventures : qui est réellement Bertran, et quels sont ses objectifs ?

À moins que les PJ ne mènent un interrogatoire vraiment brillant (à vous de juger) et qu'ils réussissent au cours de cette scène de discussion des jets de dés formidables quand vous leur demandez, Bertran n'avouera pas. Et bien entendu, il gardera la confiance du Prince Thomar.

En bref, à la fin de cette aventure, le statut de Bertran se résume à trois 3 possibilités.

- Les joueurs sont assez naïfs pour ne rien soupçonner.
- Les joueurs soupçonnent Bertran, mais ne peuvent pas y faire grand-chose.
- Les joueurs ont réussi à démasquer Bertran (bravo à eux !)

Dans le dernier cas, il essaye de prendre la fuite. S'il n'y arrive pas, il se mure dans le silence. Le Prince le fait emprisonner, mais il n'a pas le temps de faire plus. Il doit se rendre au monastère de Valarion. Vous jouerez simplement la suite de la campagne en ignorant ce qui concerne les actions de Bertran. C'est une épine de moins dans le pied des PJ.

un mort ? Et pourtant… D'abord imperceptiblement, puis de plus en plus rapidement, les tissus du chevalier semblent se reconstituer au contact du liquide. Les écailles se résorbent puis disparaissent. Les pupilles redeviennent normales. Brusquement, le chevalier inspire comme s'il s'était noyé. Il s'assoit, le souffle court, les yeux perdus.

Mais à peine est-il revenu à la vie que l'air se met à trembler. Un son aigu accompagne le phénomène. L'image d'un homme prend forme au pied du lit, d'abord floue puis plus nette. Le vieillard à la barbe blanche porte une robe noire. Il tient à la main un bâton doré surmonté d'une couronne. Étrangement transparent, à demi translucide, l'apparition prend la parole. *« Je suis Jésimus d'Orfal, grand maître des traditions. Ma parole est sincère et véritable. Sa Grâce la reine Lysandre, Souveraine de la Principauté d'Arly, est décédée. La reine est morte, vive le prince ! Prince Thomar d'Arly, comme le veut la loi, vous devez vous rendre sans attendre au monastère de Valarion pour y passer l'épreuve des rois. »* Le vieil homme hésite un instant puis ajoute *« Le conseil se joint à moi pour vous présenter ses sincères condoléances et tous ses vœux de réussite dans l'épreuve qui vous attend »*. Tandis que l'image disparaît aussi soudainement qu'elle était apparue, Arthos tente de contenir ses émotions. Son visage impassible est toutefois trahi par une larme qui perle sur sa joue gauche.

Derrière-vous, Isidore murmure *« Lui ? Le prince Thomar d'Arly… Palsambleu ! »*

Laissez les PJ digérer leur surprise et Arthos/Thomar son chagrin.

Le prince se repose toute la journée du lendemain et les PJ en profitent pour récupérer et passer au niveau 7. À ce stade de l'aventure, ils peuvent bénéficier de tous les soins nécessaires, le grand prêtre du temple de Wyks en personne vient les soigner.

Le soir, le prince les fait convoquer dans sa chambre. Le pays ne peut rester trop longtemps sans souverain. Bien qu'il soit encore très faible, il veut prendre la route dès le jour suivant mais, dans son état, il a besoin des PJ pour le protéger durant le voyage jusqu'au monastère.

Ce périple débute dans la prochaine aventure...

3 • Le Prince

En quelques mots...
La véritable identité d'Arthos devenu Thomar d'Arly est révélée. Les héros doivent l'accompagner jusqu'à l'épreuve des rois. Là, son identité est usurpée. Ce sera aux PJ de démasquer l'imposteur et de revenir délivrer l'héritier de la couronne.

Fiche technique

ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★★
INVESTIGATION ★☆☆

La troisième aventure de ce livret est destinée à des personnages de niveau 7. Les héros arrivent à la cité forestière de Myrlune où Thomar doit absolument observer quelques jours de repos. Un druide puissant qui ne dit rien de sa véritable identité les met alors à l'épreuve, sous prétexte de lui rapporter quelques ingrédients pour soigner le prince. Ensuite, les PJ conduisent Thomar d'Arly au monastère de Valarion où ce dernier doit passer l'épreuve des Rois. Sauf que le monastère a été corrompu par les ennemis de la principauté. Thomar est enlevé et un monstre s'empare de son identité. Les PJ vont devoir confondre l'usurpateur et délivrer Thomar.

Vers Myrlune

Lorsque les PJ quittent Wyks, lisez ou paraphrasez ceci à vos joueurs :

> Au petit matin, vous partez sur la route de Fourche en direction des monts Vierges où se situe le monastère de Valarion. Le prince Thomar a tenu à rester incognito, aussi vous sortez de la ville sans tambour ni trompette. Bien qu'il ne veuille pas l'admettre, le prince est encore très affaibli et il a eu besoin d'aide pour monter en selle.

C'est le moment de montrer la carte de la région à vos joueurs. Bien que cela ne soit pas forcément réaliste parce que les PJ n'ont pas réellement accès à une telle carte, cela permet aux joueurs de mieux se représenter le périple et améliore l'immersion dans ces terres imaginaires.

Demandez aux joueurs comment s'organise la chevauchée. Grâce au prince, tous les PJ disposent d'un cheval. Qui passe en tête ? Qui ferme la marche ? Autant de questions que l'on a coutume d'appeler en jeu de rôle « *l'ordre de marche* ». Comment s'installe le campement le soir ? Comptent-ils faire des tours de garde la nuit ? On ne sait jamais...

Le voyage vers Myrlune dure deux jours, avec une halte en lisière du Bois Dormant. Vous pouvez résumer ce voyage sans histoire en quelques mots ou le détailler davantage selon vos goûts de jeu ou le temps que vous êtes prêt à y consacrer. Qui sait, vous pourriez même y insérer une rencontre de votre cru, étonnante ou dangereuse, mais gardez à l'esprit deux éléments : les PJ sont pressés et le prince est très faible.

Thomar

Le prince met le voyage à profit pour remercier les PJ de leur aide et il s'engage à les récompenser à la hauteur de leurs services une fois qu'il sera couronné : une récompense pécuniaire ou des terres et un titre pour ceux qui le souhaitent.

Durant le trajet, Thomar reste très digne et il essaye de ne rien laisser paraître de ses souffrances physiques. Des indices permettent toutefois de comprendre qu'il est encore bien trop faible pour une telle chevauchée (test de SAG (empathie) difficulté 10). Le soir venu, à peine descendu de monture, Thomar s'endort sans même prendre de repas.

Profitez du voyage pour initier un dialogue avec les joueurs. Thomar leur explique que l'épreuve des rois a été créée pour déterminer si l'héritier est digne de devenir le dirigeant de la Principauté. Il s'agit d'un test physique, mais également moral et métaphysique, censé apporter à l'aspirant le pouvoir et la sagesse de gouverner. Il n'a aucune idée de la nature exacte des épreuves, même si la mère supérieure du monastère, qu'il connaît très bien, l'a préparé à ce moment. Il devra bien entendu affronter l'épreuve seul. Le monastère de Valarion porte le nom du roi qui, le premier, organisa cette épreuve pour son fils. Le bâtiment est perché sur un pic des Monts vierges et gardé par un ordre de moniales guerrières appelées les sœurs de la lame.



Maëla face à l'hideux tyran cérébral



Et la Coupe ?

Cette fois, le prince demande aux PJ de veiller sur la Coupe de vie.

Vous avez deux solutions. Vous pouvez laisser à vos joueurs le soin de discuter entre eux pour savoir qui est assez digne d'avoir la garde de l'objet, si vous estimez que la scène sera intéressante. Cela peut être le cas avec des joueurs actifs.

Soit vous décidez que le prince confie l'objet merveilleux au PJ qui vous semble avoir été le plus brillant/sage/responsable/héroïque depuis le début de l'aventure.

Si les PJ nourrissent des soupçons à l'égard de Bertran, seront-ils assez malins pour tromper l'écuyer ? Par exemple, en faisant mine de confier la Coupe à un PJ alors que c'est un autre qui s'en charge. Mais peu importe, avec la mort de la reine, Bertran n'a plus aucune visée sur l'objet.

Myrlune

Lorsque les PJ arrivent à Myrlune, lisez ceci :

> Vous chevauchez toute la journée sous une petite pluie froide. En fin d'après-midi, vous croisez de plus en plus de villageois sur votre chemin. La densité des maisons disséminées entre les arbres augmente régulièrement. Enfin, vous traversez un grand pont de pierre au-dessus d'une rivière gonflée par les dernières pluies, et la forêt s'ouvre enfin, révélant un petit lac. La surface de l'eau forme un miroir parfait où se reflète l'arbre gigantesque qui domine la ville. Celle-ci s'est bâtie près des rives de l'eau. Une vaste bâtisse, dont les murs de bois sont sculptés d'entrelacs complexes, est enchâssée tel un joyau entre les ramures de l'arbre-cœur monumental. Une multitude de lanternes brillent, accrochées aux branches, et, dans la lumière du crépuscule, autant d'étoiles naissent sur le lac de Myrlune. Vous ne faites que passer devant ce lieu enchanteur. Transi de fatigue, le prince vous indique du bout des lèvres qu'il connaît un peu plus loin, à l'écart, une auberge discrète dont le tavernier est un ami. Lorsque vous arrivez enfin devant la bâtisse, Thomar glisse sans un bruit de sa selle et chute au sol, inanimé.

Le prince reste inconscient toute la soirée. Les PJ ne le savent pas, mais cela n'est pas grave, il subit simplement les effets secondaires de son retour à la vie, conjugués à la fatigue d'un voyage prématuré.

Laissez vos joueurs gérer l'arrivée à l'auberge, plus ou moins discrètement, et la rencontre avec **Nelmion**, le patron de **l'auberge de la Plume.** Il s'agit d'un établissement cossu et confortable, tenu par un demi-elfe que Thomar connaît bien et en qui il a toute confiance.

Nelmion a l'habitude que le prince loge incognito à son auberge. Thomar étant inconscient, dans le doute, il l'appelle Arthos. Nelmion est un aubergiste affable mais discret ; il parle peu et, avec lui, les secrets sont bien gardés. En voyant l'état de son ami, il propose aux PJ de mander Lémarviel, un guérisseur elfe de sa connaissance. Si les PJ refusent, le prince lui-même acceptera la proposition de Nelmion le lendemain. Mais les PJ auront perdu une demi-journée.

Si un PJ interroge Nelmion sur sa relation avec Thomar, il reste évasif : « *Arthos est déjà venu quelque fois dans mon établissement.* » N'hésitez pas à renforcer la suspicion des joueurs en décrivant des regards appuyés dans leur direction, des discussions qui s'interrompent. Faites-leur comprendre qu'ils attirent forcément l'attention…

Bois Dormant

La grande forêt dans laquelle se déroule cette aventure est coupée en deux par la rivière Irénie, qui relie Wyks, à l'est, à Rampart, à l'ouest. Au nord du cours d'eau, là où cette aventure embarque les PJ, la forêt est appelée Bois Dormant. Elle est relativement calme et habitée par des humains et des elfes. En revanche, au sud de l'Irénie, le bois d'Astréis est une forêt primordiale à la réputation sulfureuse, peuplée de créatures monstrueuses et d'insectes géants.


Myrlune
Vers la Clairière des Langue-épées
La Lyre
Vers Wyks
Miroir de Myrlune
Arbre-Coeur
Croisée des Chemins
Auberge de la Plume
Vers la Clairière des Lampignons
50 mètres

À propos de Myrlune

Myrlune est une bourgade atypique de la Principauté, une constellation de petits villages et habitations, plus ou moins denses, dispersés dans la forêt. Cette organisation très en harmonie avec la nature est imprimée par le grand nombre d'elfes sylvains qui y résident. Ils forment environ le tiers de la population. Les humains représentent la moitié des résidents et ils logent le plus souvent près du centre de l'agglomération. Le reste des habitants est composé à parts égales de demi-elfes et de halfelins.

Le Miroir de Myrlune, un petit lac à la surface lisse où, la nuit, les lanternes de l'arbre-cœur se reflètent dans une lueur féerique, est le lieu le plus notable de la petite ville. L'arbre-cœur est une institution elfique. Il représente l'âme de la cité. Bien que celui-ci soit de taille bien plus modeste que le légendaire arbre-cœur de Syndoril (la capitale des elfes de la forêt de Hautesylve, loin à l'est), il reste un géant parmi les arbres environnants. Il abrite le conseil des anciens, une vaste bâtisse de bois merveilleusement sculptée, posée entre les branches de l'immense chêne. Le conseil est constitué de six membres dont deux elfes, deux humains et deux demi-elfes. Chaque peuple est représenté par une femme et un homme.

Au besoin, n'hésitez pas à improviser lieux et commerces en vous inspirant du scénario précédent. Rappelez-vous toutefois que l'organisation de l'agglomération est très différente de celle de Wyks : seules les rives du Miroir de Myrlune sont densément peuplées. Plus loin, bâtisses et masures se dispersent entre les arbres, au sein d'un maillage de plus en plus aéré de chemins et de sentiers.

À l'auberge de la plume

Au cours des quelques jours que les PJ vont passer à l'auberge, ils peuvent discuter un peu avec les gens du cru. Comme toujours, c'est réciproque : les PJ donnent des nouvelles du monde en échange des nouvelles locales.

Vous pouvez improviser quelques dialogues avec des PNJ :

- Le vieux Grim, un peu ivre, qui connaît les légendes anciennes.
- Gisdalle, chasseresse demi-elfe, qui peut les renseigner sur la forêt.
- Ludwig, un gnome marchand d'instruments de musique, qui connaît Myrlune comme sa poche.
- Etc.

À partir de ces dialogues, vous pouvez laisser filtrer les informations de la table des rumeurs ci-dessous. Si votre groupe ne se sent pas très à l'aise avec les dialogues, vous pouvez directement demander aux joueurs des tests de CHA. La difficulté débute à 10, puis elle augmente de 5 points à chaque nouvelle tentative d'un même PJ. Vous pouvez considérer que chaque tentative correspond à une petite heure et coûte à son auteur 1 pa en boissons. Attention, l'abus d'alcool (3 tentatives) peut nuire à la santé du PJ le lendemain (-1 aux tests).

Lancez 1d6 pour déterminer la rumeur apprise par le PJ :

1. Brigands : Vers l'ouest, Bois Dormant est occupé par des brigands. Ils se prétendent rebelles, car ce sont d'ancien paysans des plaines qui ont fui la sécheresse et se sont réfugiés dans la forêt, mais leur principale activité consiste à rançonner voyageurs et marchands. Pour marquer leur territoire, ils ont pendu quelques malheureux à la croisée des chemins.

2. Maladie étrange : Une épidémie se répand depuis peu dans la forêt. Certains brigands et mêmes des animaux ont été vus affligés d'une terrible maladie. Ces derniers semblent perdre des lambeaux de peaux, laissant apparaître dessous une peau écailleuse. Les victimes deviennent violentes et maléfiques. On ne connaît aucun remède (voir encadré la lèpre reptilienne).

3. Temple : On dit qu'un temple très ancien surgit parfois dans la forêt magique d'Astréis. Il serait dédié à une antique Puissance et abriterait un trésor fabuleux. La légende dit que sept guerriers venus du nord viendront un jour le réclamer (C'est une référence aux *Seigneurs de l'hiver*, la très belle campagne *Chroniques Oubliées* parue dans les pages des numéros 1 à 3 du magazine *Casus Belli*, disponibles sur le site black-book-editions.fr).

4. Guerre : Le Ponant serait en train d'amasser des troupes, juste derrière la frontière, près de Fourche. On ne sait qu'en penser. Tous craignent le pire, car la nouvelle vient de tomber : la Reine est morte et nul ne sait où se trouve le prince Thomar. Il aurait disparu.

5. Rampart : On aurait perdu tout contact avec la garnison de Rampart à la lisière ouest de la forêt. Personne n'a de certitude, mais on murmure qu'un mal ancien y aurait massacré tous les soldats.

6. Monstre volant : Ces dernières semaines, des gens ont disparu en forêt. Rien ne saurait lier les disparitions et on soupçonne un gros prédateur, mais quoi ? Comme on n'a pas trouvé de traces probantes, la rumeur évoque une créature volante qui emporterait ses proies dans les airs. Le conseil des anciens a promis une récompense à ceux qui résoudront ce problème (200 pa).

Lémarviel

Un très vieil elfe, appuyé sur un bâton noueux, se présente à l'auberge de la Plume. De nombreux colifichets, ossements, plumes et autres plantes séchées décorent la vieille robe dans les teintes de vert passé qui lui tient lieu d'unique vêtement.

Lémarviel (ce qui signifie Sirop d'érable en elfique) est en réalité un puissant druide (niveau 12) et un elfe influent parmi les siens. Il agit comme si Arthos lui était inconnu, mais il n'en est rien (voir marge ci-contre).

Il se rend au chevet du patient, l'examine et murmure quelques formules étranges dans sa barbe, puis il déclare d'une voix étonnamment ferme :

« Cet homme a été le jouet de forces puissantes et contraires. Une force de mort et une force de vie. Son corps réagit de façon naturelle, son état est normal, vu ce qu'il a connu. Si nous laissons la nature suivre son cours, il sera parfaitement rétabli d'ici une semaine ou deux. Je connais quelques décoctions qui peuvent accélérer la convalescence de votre ami. Hélas, avec cette longue sécheresse, ma réserve de plantes médicinale est presque épuisée et mes vieilles jambes ne me portent plus aussi loin qu'avant… »

Lémarviel ne réclame pas l'aide des PJ, c'est à eux de la proposer. Toutefois, s'ils ne réagissent pas immédiatement, vous pourrez continuer à les inciter à le faire.

« Alors je ne garantis rien… Je vais tout de même faire au mieux… Ah, si seulement il me restait de… »

Durant les soins qu'il prodigue à Arthos, le vieil elfe se plaint souvent de ne pas avoir assez d'un composant ou d'un autre.

Dès que les PJ proposent leur aide, Lémarviel leur sourit. « *Ahh, c'est une bonne chose que de jeunes gens proposent leur aide à un vieil elfe. Une bonne chose, car la pluie est enfin revenue et la récolte est à nouveau possible. Écoutez-moi attentivement, prenez bien garde de ne rien oublier.* »

Voici la liste des plantes dont Lémarviel a besoin :

- De la langue-épée des clairières
- Des lampignons
- Une racine de mandragonne

Vous trouverez toutes les précisions sur ces composants aux paragraphes qui leurs sont consacrés.

La quête des plantes

C'est aux PJ de décider quelles plantes ils souhaitent rechercher et dans quel ordre. Arthos reste alité deux jours complets. Ils ont donc le temps de mener à bien ces quêtes pas si annexes que ça. La météo reste à la pluie durant ces deux jours.

Quoi qu'il arrive, Arthos reprend la route le troisième jour. La quête des plantes est-elle inutile ? Certainement pas, mais elle est plus utile à soigner le royaume que le prince...

Langue-épée

Voilà ce que Lémarviel indique aux PJ :

Guide

Lémarviel considère ces cueillettes en apparence anodines comme une véritable quête initiatique pour les PJ. Lui et quelques elfes importants ont une connaissance pointue de la situation politique du pays. Plus que les PJ ne pourraient l'imaginer. Mais conformément aux habitudes de ce peuple subtil, ils n'interviennent pas directement ou pas officiellement dans les affaires humaines.
Un PJ druide peut faire un test de SAG difficulté 15 pour reconnaître un de ses pairs et se rendre compte que ce vieil elfe est sans doute bien plus capable que les PJ de trouver rapidement les composants qu'il réclame. Alors pourquoi les envoyer ? Quels sont ses intentions réelles ? Si le PJ s'en ouvre à Lémarviel en privé, le vieil elfe répond que « *le cheminement est souvent plus important que la destination* ».

« La langue-épée est une herbe haute à feuille large que l'on trouve dans les clairières. Ses vertus curatives sont si célèbres qu'elle est devenue introuvable à proximité immédiate de Myrlune. Vous en trouverez dans les Grandes Clairières au nord. »

Il faut deux heures de marche pour arriver à la première clairière, qui fait environ 500 mètres de diamètre. Des herbes hautes comme des hommes et de grandes fleurs ont poussé à profusion avec les pluies récentes. Un monticule s'élève non loin du centre de la prairie, de gros rochers moussus sur lequel s'accroche un arbre mort.

Chaque quart d'heure, un groupe de PJ peut faire un test de SAG difficulté 15 (bonus en survie ou en connaissance des plantes) pour trouver 1d6 feuilles. Chaque PJ qui s'éloigne des autres pour mener ses recherches dans les herbes hautes peut faire son propre test. Lémarviel n'a pas précisé de combien de feuilles il a besoin. Dès que les PJ ont récoltés 6 brins ou s'ils s'approchent du monticule, les manticores attaquent.

Le monticule

Une large fissure s'ouvre au milieu des gros rochers. Dans la fissure, la mousse verte devient peu à peu rougeâtre. L'endroit pue la charogne.

On trouve dans l'antre des manticores les ossements de plusieurs habitants de Myrlune enlevés par les monstres et le cadavre à moitié dévoré d'un homme. Il s'agit d'un brigand (voir la quête de la racine de mandragonne) qui a été attrapé par les manticores plus loin à l'ouest. Son armure de cuir a été arrachée et jetée dans un coin. Un tube d'os y est encore accroché. Il contient un message à destination des forces du Ponant.

« J'ai bien reçu ce qui avait été promis. Moi aussi je tiendrai parole. Vous avez la garantie qu'aucun messager n'arrivera jusqu'à Myrlune et, le moment venu, le Ponant pourra compter sur Blazac et ses bandits. Arly nous a laissé crever de soif, et maintenant il y a cette maladie. Alors ils feront ce que je leur dis. »

Lèpre reptilienne

Il s'agit d'une maladie dont les symptômes sont proches de ceux qui ont affecté Thomar. D'abord, des plaques de peau écailleuse s'étendent progressivement sous l'épiderme de l'infecté. Ensuite un œil, puis les deux, se transforment. L'iris jaunit et la pupille devient verticale. C'est le signe du stade final : la créature affectée devient irrémédiablement violente (à Rampart, ceux-ci sont nommé draconides, voir l'aventure 4). La transformation est plus ou moins longue, selon la volonté de la victime. Il n'y a aucun remède connu… à part la Coupe de vie. Bien entendu, tous ces détails ne sont connus que du MJ, vous n'avez pas à les transmettre aux joueurs.

Ce que sait Thomar

Si Thomar est confronté à des créatures malades (les brigands, les géants) ou si les PJ l'interrogent à ce sujet, il leur dira ce qu'il sait de l'origine de la maladie :

« La lèpre reptilienne… C'est une maladie étrange que la reine a caché pour ne pas effrayer la population. Elle est apparue non loin de là où la Lysandre a terrassé Roncecroc. Quelques années après la mort du monstre, une créature est sortie de son ancienne tanière. Une sorte de démon. Ma mère avait laissé une petite garnison sur place. Je n'ai jamais compris pourquoi. La créature les a attaqués. Beaucoup sont mort, mais les soldats l'ont finalement terrassée. Mais ceux qui ont été blessés ont développé cette maladie. C'est pour cela que la garnison de Rampart a été construite. Si la maladie a réussi à franchir les murs de Rampart, c'est très inquiétant. C'est un problème qu'il va falloir régler, et très vite. »

Ce que sait Lémarviel

Interrogé, le vieil elfe se gratte le menton d'un air contrarié.

« Mmmm… il s'agit d'une maladie nouvelle. Je ne connais aucun remède. La seule chose que je puis vous dire, c'est que ce n'est pas naturel. Il y a une magie maléfique à l'œuvre dans la forêt. »

Manticore (2)

La manticore est un puissant prédateur d'environ 500 kg. Pourvue d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris, elle dispose d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance. La manticore est une créature magique intelligente. Son faciès est une parodie de visage humanoïde doté d'une mâchoire disproportionnée qui lui permet malgré tout de parler.

Niveau 5

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 16 **DEF** 18 **PV** 50

Morsure et griffes +10 **DM** 2d6+8

Projection de piquants (30 m) +7 **DM** 2d6+5

Projection de piquants : La manticore ne peut utiliser son attaque de projection de piquants que 5 fois par rencontre, il lui faut ensuite se reposer 24 h pour en laisser pousser de nouveaux. Effectuer une attaque de *morsure et griffes* plus une *projection de piquants* nécessite une action limitée.

Vol rapide : La manticore obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la manticore obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Tactique : Une manticore cachée par les herbes hautes cherche avant tout un PJ isolé des autres. La victime voit les herbes bouger devant lui et puis, quelques secondes plus tard, juste derrière lui. Faites monter la pression et demandez-lui un est de SAG difficulté 15 (vigilance). S'il rate, il est *surpris* (-5 en DEF) par la première volée de piquants qui le prend pour cible à travers les herbes hautes.

Dès que le combat contre la première manticore a débuté, la seconde s'élance depuis la cime des arbres où elle était cachée et attaque en piqué un PJ qui accourt en direction du premier.

Moral : Les manticores combattent jusqu'à ce qu'il leur reste 10 PV ou moins, ensuite elles s'enfuient vers la grotte.



Trésor : En fouillant dans la grotte, les PJ peuvent trouver une bourse qui contient 12 pa et un petit rubis d'une valeur de 25 pa ainsi qu'une dague +1 (bonus en attaque et aux DM) qui produit de la lumière sur 5 mètres de rayon lorsque des gobelins sont situés à moins de 50 mètres de son porteur.

Rebelotte : Si les PJ ont raté l'indice dans la grotte, Lémarviel ajoute aussitôt une nouvelle plante à sa liste : de la mousse rougedent. *« Qu'est-ce qu'on peut être étourdi parfois, n'est-ce pas ? »* Une mousse rougeâtre qui pousse uniquement à l'entrée des cavités souterraines…

Récompense : Si les PJ rapportent la tête des monstres au conseil des anciens à Myrlune et expliquent que ce sont les créatures qui attaquaient les gens dans la forêt, ils reçoivent 200 pa de récompense. De plus, porter cet acte de bravoure à la connaissance des autorités locales participera à leur notoriété lors de la bataille de Myrlune dans l'aventure suivante.

Racine de mandragonne

Voilà ce que Lémarviel indique aux PJ :

> *« La mandragonne est une plante similaire à la mandragore, plus connue, mais dont la racine est en forme de dragon. En surface, elle produit des petites fleurs noires. Elle est très rare, et on dit qu'elle pousse à l'ombre des pendus. Mais où trouver un tel arbre ? »*

Il existe un arbre aux pendus à la croisée des chemins. La rumeur numéro 1 (Voir auberge de la plume) fournit la réponse et tous les marchands peuvent également relayer cette information.

Toutefois, Lémarviel se garde bien de leur expliquer qu'il s'agit d'une plante magique et que le cri de la mandragonne peut rendre fou ou tuer celui qui l'arrache de terre.

Les brigands. Affamés par la sécheresse, les brigands sont d'anciens paysans des plaines de l'ouest qui ont mal tournés. La plupart d'entre eux ne sont que de pauvres bougres poussés au banditisme par la faim et la misère, mais leur chef, un certain Blazac, est une ordure de la pire espèce. D'ailleurs ils ne le savent pas encore, mais Blazac a trahi son pays et a décidé de mettre ses hommes au service du Ponant dans la guerre à venir. Il est l'auteur de la lettre que les PJ ont peut-être déjà trouvée dans l'antre des manticores. Il n'est toutefois pas certain que cette décision plaise à ses compagnons :« *Bandits oui ! Traîtres, non !* »

Les brigands ont commencé à rançonner les voyageurs sous le vieil arbre de la croisée des chemins. Les premiers temps, ils étaient mal préparés et peu aguerris, ils ont essuyé des pertes. Blazac a alors ordonné aux brigands de suspendre aux branches les corps de leurs propres compagnons. D'une part pour impressionner les prochaines victimes, et d'autre part pour convaincre ses hommes de vendre chèrement leur peau. Désormais, les brigands utilisent les pendus comme atout tactique (voir plus loin).

La croisée des chemins

> Vous voici sans doute arrivés au lieu que tous désignent comme la croisée des chemins. Vous découvrez une clairière avec un grand arbre en son centre. Une douzaine de cadavres à différents stades de décomposition sont suspendus aux branches. La route principale va d'est en ouest et relie Myrlune à Fourche, à la frontière avec le Ponant. La route du sud mène vers Goruz-Kal et la route nord, moins fréquentée, conduit vers le monastère de Valarion. Une silhouette féminine en robe bleue est couchée au sol, sous l'arbre. Que faites-vous ?

L'embuscade. 6 brigands sont suspendus dans les branches et se font passer pour des cadavres, en réalité la corde qui les maintient en l'air passe dans un harnais sous leurs vêtements. Il leur faut une action gratuite pour se libérer et sauter au sol deux mètres plus bas. Ils peuvent dans ce cas utiliser leur *attaque en traître* contre une cible au contact.

Si les PJ sont méfiants, demandez-leur un test de SAG (perception) difficulté 20 lorsqu'il approchent ou difficulté 15 s'ils observent les lieux de loin quelques minutes. Vous pouvez faire ce test derrière votre écran (sans montrer ni indiquer le résultat aux

Bandits (8 archers et 6 pendus)

Niveau 1

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 13 **DEF** 14 (16) **PV** 15

Épée courte +6 (+8) **DM** 1d6+2 (+4)

Arc (30 m) +4 (+6) **DM** 1d6+1 (+3)

Les bonus entre parenthèses correspondent à la capacité lieutenant de Yanda.

Attaque en traître (L) : Si le bandit attaque au contact en même temps qu'un allié (il peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, il réalise une attaque sournoise avec un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

Yanda

Niveau 3

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +2
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 14 **DEF** 17 (22) **PV** 45

Épée courte (2 attaques) +8 **DM** 1d6+5

Attaque en traître (L) : voir les bandits.

Chair à canon : Une fois par tour, Yanda peut décider qu'une attaque qui la visait touche à la place un bandit situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel elle s'est mise à couvert). Yanda gagne un bonus de +5 en DEF tant que des bandits sont positionnés à moins de 3 mètres d'elle.

Lieutenant : Yanda donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les bandits sous ses ordres à portée de vue (inclus entre parenthèses).

Tactique : Si l'embuscade de Yanda et ses brigands échoue, les brigands sont décontenancés. Yanda tentent tout de même d'intimider ses interlocuteurs « *La bourse ou la vie* » mais, si cela ne marche pas, elle essaye de négocier. « *Bon allez, donnez-nous quelques pièces mes seigneurs, vous avez l'air riches et la vie n'est pas facile en ce moment.* » Bref, montrez que ces bandits n'ont pas vraiment envie de se battre et facilitez aux joueurs toute tentative de négociation.

Moral : Ces bandits ne sont que des paysans désespérés ; réduits à moins de 5 PV, ils fuient ou se rendent.

joueurs), en cas de succès, le PJ remarque qu'un des pendus ouvre un œil pour observer les alentours ou que la jeune femme a légèrement bougé. En cas d'échec, vous pouvez noyer le poisson en attirant leur attention sur un corbeau perché dans un arbre au-dessus d'eux et qui semble les observer...

La jeune femme est une certaine **Yanda**. Lieutenant important chez les brigands, elle dirige ce groupe. Elle feint l'inconscience, couchée sur le ventre et laissant apparaître la moitié de son beau visage. Mais l'autre moitié est dévorée par la lèpre reptilienne. L'embuscade commence à son signal : elle se redresse face au PJ qui vient l'examiner, dévoilant son visage rongé par la maladie, et brandit une épée courte sous son nez. Elle lance le traditionnel « *La bourse ou la vie* » ponctué d'un sifflement sonore destiné à prévenir les **8 archers** qui attendent dans les bois. Ces derniers sont embusqués au nord de la croisée, assez loin pour ne pas être repérés, mais il leur faut 1 tour complet pour arriver sur les lieux. En cas de combat, les brigands jouent la montre en attendant les renforts.

Issues possibles. Cette rencontre peut se résoudre par la violence ou la négociation ou par un mélange des deux. Yanda et deux autres brigands sont atteints de lèpre reptilienne. La promesse de soins peut les convaincre de cesser les hostilités. S'ils sont soignés (seule la Coupe de vie permet ce miracle), ils laissent les PJ ramasser une racine de mandragore (voir plus bas). Ils se proposeront même pour faire ce boulot délicat à la place des PJ contre 10 pa par racine (à négocier). Ils utilisent un chien attaché à la plante pour l'arracher du sol.

Le camp des bandits est situé à environ une demi-heure de marche, il abrite une cinquantaine de combattants et leur chef Blazac. Puisque la sécheresse est terminée, il est possible de les convaincre de déposer les armes contre une promesse de réinsertion dans la société et des soins pour tous

ceux affectés par la lèpre reptilienne. Le seul obstacle de taille est Blazac, mais si les PJ fournissent la preuve qu'il s'est vendu au Ponant, Yanda le fera exiler et prendra sa place. Les PJ se seront alors fait un allié de poids dans la bataille à venir dans l'aventure 4.

Livrer Yanda : Si vos PJ capturent Yanda et la livrent aux autorités, elle se réfugie dans le mutisme et refuse de coopérer. Voici une occasion perdue de se faire un allié.

Blazac. Si vous avez besoin du profil technique de Blazac, utilisez celui de Yanda en échangeant les Mod. de FOR et de DEX. Équipez-le d'une arme magique +2 (en attaque et aux DM), un présent du Ponant pour s'assurer de ses services. Ce peut être une épée, une hache ou une masse selon ce qui pourrait convenir aux PJ de votre table. Ils pourront récupérer cette arme s'ils le terrassent.

Cueillir une racine. Il est très facile de repérer les mandragonnes au pied de l'arbre. Si un PJ cueille une racine de mandragonne, il doit faire un test de CON difficulté 12 lorsque la racine pousse son affreux cri en sortant de terre. En cas d'échec il est pris de soubresauts et s'écroule au sol. Il reste inconscient 2d6 tours et subit autant de DM. En cas de réussite, il a réussi à arracher la racine qui est devenue inerte.

Lampignons

Voilà ce que Lémarviel indique aux PJ :

> *« Les lampignons sont des champignons qui ont la particularité d'être légèrement phosphorescents la nuit. De jour, ils sont totalement ordinaires et se confondent avec d'autres espèces communes. Je vous conseille de sillonner les bois de nuit, au sud de Myrlune. Il me semble en avoir vu l'année passée, près du lieu-dit du Gros rocher. »*

Renseignement pris, le Gros rocher est une énorme sphère de pierre posée au bord d'un chemin à quelques kilomètres au sud. Avec les pluies récentes, les champignons sont légion dans la forêt, mais les PJ devront attendre la nuit pour avoir une chance de repérer des lampignons. Dès lors, ils pourront se disperser autour du gros rocher dans l'espoir de trouver ce qu'ils cherchent. Chaque PJ ou groupe de PJ peut faire un test de SAG difficulté 18 par quart d'heure de recherche.

Le premier PJ (ou groupe) qui réussit son test (ou le meilleur résultat si plusieurs succès sont obtenus) découvre une petite clairière **encerclée de ronces noires** et baignée d'une clarté fantomatique. En son centre, une double rangée de champignons phosphorescents dessine un cercle parfait autour d'un arbre blanc. Il ne s'agit pas du tout d'un lieu anodin…

Le lampignon est aussi appelé champignon des tombes… Et pour une bonne raison. Un drame terrible a eu lieu à cet endroit. Il ne reste que quelques rondins rongés et quelques pierres éparses (test de SAG difficulté 15 pour les remarquer, difficulté 20 si le personnage ne voit pas dans le noir), mais plusieurs maisons s'élevaient autrefois autour de la clairière. Elles ont disparu sous la mousse et les ronces. Les ronces représentent le pouvoir de Roncecroc le dragon, qui s'étend à nouveau. Les bâtisses en ruine abritaient la famille de Laurelith, le père de Thomar. C'est ici que son père, sa petite sœur et de nombreux elfes de sa famille sont morts, liquéfiés par le souffle acide du maléfique Roncecroc. L'arbre blanc est un arbre-deuil, un symbole funéraire, l'équivalent d'une stèle pour les humains. Il fut planté là, il y a douze ans, par Sylnéria, l'unique survivante du drame.

Sylnéria (magicienne de niveau 10). Sylnéria est une demi-elfe, sœur du roi Laurelith, tante de Thomar. La mort de la reine lui a remémoré les événements douloureux de son passé familial. Elle est revenue ici pour se recueillir. Elle méditait près de l'arbre-deuil, comme chaque nuit depuis son retour, lorsqu'elle a entendu les PJ. Elle a décidé de se rendre invisible (sort de rang 3) et d'ignorer les importuns tant qu'ils respectent ce lieu sacré. Bien entendu, elle considère que cueillir les lampignons qui encerclent l'arbre blanc l'oblige à intervenir.

Cueillette interdite. Dès qu'un PJ fait mine de s'emparer d'un champignon, une voix l'avertit.

« Non ! Ne touchez à rien. Ce lieu est sacré, partez. »

La voix surgit juste à côté du PJ concerné. Un instant plus tard, une femme apparaît.

Elle est d'âge mûre, très jolie, les traits harmonieux de son visage suggère la symétrie parfaite qu'on retrouve de façon très marquée chez les elfes. Elle est habillée simplement avec des habits dans des tons de brun. Elle tient un long bâton de bois blanc.

Elle n'a pas très envie de parler avec les PJ. Elle tient à ce qu'on la laisse seule. Mais si on s'adresse à elle avec respect et calme, elle écoute. Si les PJ évoquent le nom de Lémarviel, elle leur tient à peu près ce discours :

« Lémarviel ne fait rien par hasard. Il œuvre dans l'ombre à la bonne santé de toute la forêt et de ses habitants. Croyez-moi, l'important n'est pas le champignon lumineux, mais votre présence ici. Qui êtes-vous et quelle est votre quête ? »

Si les PJ jouent la carte de la franchise et lui parlent de leur rôle auprès du prince Thomar, alors elle leur révèle qui elle est et le lieu où ils se trouvent. Lisez ou paraphrasez ceci :

« C'est ici que ma famille est morte. Terrassée par le dragon Roncecroc. Dans les victimes, il y avait mon frère Laurelith, le père de Thomar, et sa petite sœur Luthielle. Cet arbre est un arbre-deuil, c'est moi qui l'ai planté, selon la tradition elfique. Mon père était un elfe. Un arbre-deuil symbolise le chagrin d'une personne, je l'ai planté à la place de la Reine, car elle était incapable de revenir ici. La reine ne s'est jamais pardonnée de ne pas avoir été là pour protéger les siens. Elle s'est beaucoup reproché de ne pas avoir tué ce dragon plus tôt. Elle a pourchassé Roncecroc, l'a terrassé, puis a rapporté son crâne jusqu'à la salle du trône, à Ferrance, où elle pouvait le contempler chaque jour. Mais ce drame l'a beaucoup changé. Elle s'est perdue dans la mélancolie. Personne ne pouvait rien y faire. Thomar en a beaucoup souffert, il a préféré s'éloigner. »

Dans tous les cas, Sylnéria refuse de laisser les PJ s'emparer des champignons.

« Dites à Lémarviel que s'il veut vraiment un Lampignon des tombes, il devra venir le chercher lui-même. »

Si les PJ s'emparent des champignons par la force, Sylnéria n'essaye pas de les empêcher, elle disparaît dans la nuit. Mais les elfes apprendront ce sacrilège et cela ne sera pas sans conséquence sur la réputation des PJ dans la région…

Maudites ronces. Au moment où les PJ quittent la clairière, une ronce noire s'enroule autour de la cheville d'un PJ, de préférence un personnage sans armure. Une goutte de sang perle à sa cheville. Sylnéria peste :

« Maudite ronces, elles envahissent tout. »

Visite. À la suite de cette rencontre, Sylnéria rend visite à Thomar et s'entretient longuement en tête-à-tête avec lui. Les PJ ne sont pas conviés. Le prince et sa tante évoquent simplement des souvenirs de famille, mais aussi l'avenir de la principauté.

Vers le monastère

Le soir du second jour de convalescence, Arthos/Thomar se lève et rejoint les PJ dans la salle commune de l'auberge lors du repas. Il leur annonce qu'il partira le lendemain. Lémarviel confirme qu'il va beaucoup mieux, voyager est possible, « *mais pas de folies, c'est bien compris ?* »

Si les PJ ne se sont pas encore rendus à la recherche des lampignons et que Sylnéria n'a pas rencontré Thomar, ce dernier demande aux PJ de l'accompagner le soir même en un lieu important où il doit se recueillir. Il s'agit évidemment des ruines du drame. Dans ce cas, la scène des lampignons sera un peu différente. À vous de jouer, l'important est que les PJ obtiennent les informations.

Premier jour

Au moment du départ, si les relations entre les PJ et Lémarviel sont correctes, l'elfe leur rend une petite visite et leur offre quelques

remèdes à base de plantes. Chaque PJ reçoit 1 potion de soins dont les effets dépendent du nombre de missions effectuées par les PJ pour Lémarviel. Si les PJ ont cueilli un lampignon contre l'avis de Sylnéria, retranchez 1 au nombre de missions réussies.

Missions réussies	Effet des potions de soin
0 ou moins	1d8+1
1	1d8+5
2	2d8+10
3	3d8+15

Le premier jour, la suite du voyage se poursuit en forêt. Le groupe passe par la croisée des chemins et l'arbre des pendus. La nature de la rencontre dépend de la façon dont les PJ ont réglé l'histoire de la mandragonne.

Si les PJ ont négocié, convaincu Yanda de déposer les armes et soigné les brigands, alors seul un jeune garçon est posté en vigile et salue chaudement les PJ.

Si les PJ ont vaincu les brigands lors de la précédente rencontre sans discuter, un groupe de brigands fuit, une fois leur a suffi ! En décrivant la fuite, décrivez un homme affligé par la lèpre reptilienne. Si les PJ n'y pensent pas eux-mêmes, donnez alors l'occasion à Thomar de s'intéresser au destin de ces hommes et femmes. C'est l'occasion pour lui de se montrer magnanime et noble, en prenant le temps de se rendre au campement des brigands pour y soigner tous les malades avec la Coupe de vie. Si Blazac n'a pas été neutralisé, le malfrat fuit discrètement en voyant arriver les PJ au campement et tente une embuscade brutale en forêt avec l'aide de six fidèles, afin de voler la Coupe de vie aux PJ lorsqu'ils quittent le campement.

Deuxième jour

Le terrain se redresse et les feuillus dont vous aviez l'habitude ont laissé place à des sapins. À la mi-journée, la forêt prend fin et offre le spectacle majestueux de la haute montagne : à perte de vue, des pics rocheux et inhospitaliers couronnés de neiges éternelles.

Les PJ font une dangereuse rencontre en début d'après-midi. Lisez ou paraphrasez ceci :

Tandis que vous progressez le long d'une profonde vallée de montagne, un énorme fracas explose en amont. Sans doute une avalanche de rocs, mais le phénomène est caché à votre vue par un promontoire quelques dizaines de mètres plus loin. Le calme revenu, un énorme nuage de poussière descend doucement, le long de la gorge.

Tandis que les PJ avancent, un test de SAG (Perception) difficulté 10 permet d'entendre des cris gutturaux et encore le fracas de la pierre qui rebondit contre les parois de la vallée. Lorsque les PJ contournent le promontoire, ils découvrent la scène suivante :

À une vingtaine de mètres, deux formidables créatures se dressent sur le chemin. Elles sont hautes comme des arbres et semblent faites de pierre. Elles ne vous ont pas aperçus, car elles sont occupées à lancer de gros blocs de pierre sur un troisième géant en contrebas, à peine visible dans le nuage de poussière où l'éboulement a eu lieu. Courbé, il essaye de se protéger des pierres qui pleuvent sur lui.

Demandez aux PJ qui assistent à la scène de faire un test de SAG. Un résultat d'au moins 10 permet de remarquer que les deux géants sur le chemin sont atteints de la lèpre reptilienne : des plaques d'écailles verdâtres gangrènent leur peau de pierre. Un résultat de 15 ou plus permet d'apercevoir un quatrième géant, plus petit, à demi enterré par l'éboulement. Le géant en contrebas, de taille normale, est le Jarl Borgun et il est en réalité en train de protéger le petit, son fils, au sacrifice de son propre corps.

Thomar est prudemment resté en retrait, il n'a rien vu. Mais si on l'informe de la situation, il conseille aux PJ d'aider le géant en difficulté. Toutefois, c'est aux PJ de prendre la décision. Le prince les prévient qu'il ne pourra guère les aider. L'épreuve des rois toute proche lui rappelle qu'un devoir bien plus important lui impose de se préserver.

Jarl Borgun et son fils sont tombés dans une embuscade de deux anciens membres de la tribu, un géant et une géante, contami-

Géant de pierre

Cette créature d'aspect humanoïde mesure près de 4 mètres de haut et sa peau grise et fissurée semble dure comme de la roche. Sa force est incroyable et il manie une masse taillée à même le roc !

Niveau 8

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 23 **PV** 120 (RD 3)

Masse en pierre +16 **DM** 3d6+11

Lancer de rocher (20 m) +11
DM 2d6+5

Tremblement de terre : Une fois par combat, en dépensant une action de mouvement, le géant de pierre peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de FOR difficulté 15 ou être *Renversées*.

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir, au choix, un test de FOR ou de DEX difficulté 20 ou être Renversée.

Balayage : La créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Colosse : Le géant est si grand et sa peau est si épaisse que la plupart des attaques ne sont pour lui que des piqûres de moustique, une dague ou une simple flèche n'a que peu de chances de lui infliger de réels dégâts. Retranchez 3 points à tous les dégâts que les armes infligent aux géants. **Important :** Les dégâts des sorts ne sont pas affectés.



nés par la lèpre reptilienne et devenus maléfiques. Si les géants corrompus repèrent les PJ, lui les attaque, tandis qu'elle reste concentrée sur sa cible initiale. Au bout de 2 tours, le Jarl en contrebas parvient à remonter la pente pour la combattre. Dans tous les cas, les PJ n'ont finalement besoin de s'occuper que d'un seul géant. Pour sa part, leur allié de circonstance prend le dessus assez aisément sur son adversaire. Il s'agit en effet d'un personnage important parmi les siens, un chef.

Éviter la rencontre. Si les PJ décident de ne pas intervenir, il leur faut aller se cacher un peu plus loin et attendre au moins une heure que les géants corrompus finissent leur sale boulot et s'en aillent. S'ils repassent par là, les PJ pourront trouver les corps de 3 géants. Le Jarl, son fils et un des deux géants corrompus. Selon votre style de jeu, à vous de décider s'il est encore temps d'utiliser la Coupe de vie pour sauver le Jarl et son fils. Mais les PJ ont été pleutres et la Coupe ne devrait pas servir à compenser leur lâcheté.

Conséquences. Si les PJ sont intervenus, à la fin du combat, le Jarl libère son fils resté bloqué dans l'avalanche de blocs de pierres. Il est gravement blessé. Ce peut être le moment pour les PJ d'utiliser la Coupe de vie pour soigner l'enfant, éventuellement pour soigner et/ou ramener à la vie les géants corrompus (la coupe fait les deux à la fois).

Quoi qu'il en soit, le Jarl est une créature d'honneur et déclare aux PJ de son énorme voix grave :

> *« Vous aider Jarl Borgun. Jarl Borgun aider vous une fois. »* Il fouille dans sa besace et en sort un gros cristal de roche qu'il pose sur la paume de sa main. Il émet alors un long son guttural, quelque chose qui ressemble davantage à une vibration qu'à des paroles. Une onde parcourt le sol et fait trembler tout votre corps. Enfin, le géant souffle sur le cristal et la pierre translucide brille un court instant. Le géant vous la tend, elle pèse un bon kilo.
>
> *« Lorsque vous appeler Borgun, vous poser cristal sur roc et vous briser cristal sur roc. Géants venir par marche des pierres. »*

Si les PJ s'interrogent sur ce qu'est la marche des pierre, Borgun explique avec force geste que cela consiste à entrer dans « *père roc* » (un monolithe sacré situé dans leur repaire) puis à ressortir là où le cristal a été posé. « *Très rapide* », confirme-t-il. La reconnaissance du Jarl sera proportionnelle à l'aide des PJ et cela déterminera le nombre de géants qui viendront les aider au cours de l'aventure suivante :

- Les PJ aident le Jarl avec succès : 2 géants seront envoyés pour les aider.
- Les PJ aident le Jarl et soignent son fils avec la Coupe de vie : Le Jarl viendra en personne aider les PJ avec 2 géants.
- Les PJ aident le Jarl, soignent son fils et guérissent les géants corrompus de la lèpre reptilienne : Le Jarl viendra en personne aider les PJ avec 4 géants (dont Galdur et Stromar, le géant et la géante qu'ils viennent de guérir).

Monastère de Valarion

Lorsque les PJ arrivent au monastère, lisez ceci :

> Vous arrivez en vue du monastère fortifié, îlot de roche perché sur son promontoire, il émerge d'une mer de brume qui monte à l'assaut de la paroi abrupte. Si l'endroit en lui-même est exceptionnel, l'élément le plus impressionnant est sans conteste l'escalier vertigineux qui surplombe l'enceinte. Des centaines de marches sans garde-fou, sculptées à même la falaise, mènent à une immense statue qui se détache de la montagne. Elle représente un roi couronné, une main appuyée sur le pommeau de son épée, l'autre sur son écu. L'escalier disparaît derrière le gardien de pierre. Vous entendez une cloche sonner dans le monastère et des silhouettes blanches apparaissent sur les murs. Il semble que votre venue était attendue.
>
> Malgré la proximité du monastère, il vous faut encore approximativement une heure pour l'atteindre, tandis que la lumière décline promptement et que la brume submerge la vallée. Vous cheminez entre les murets de cultures en



terrasse. Un quart d'heure plus tard, des pas se font entendre sur le chemin et un groupe de cinq sœurs de la lame surgit du brouillard. Elles portent une robe blanche, une cuirasse d'argent et une fine épée à deux mains. En silence, d'un geste de la main, elles se proposent de vous escorter.

Les chevaux ne peuvent aller plus loin, deux des sœurs prennent les montures pour les mener dans une écurie en contrebas du monastère. Bertran reste en leur compagnie pour prendre soin du cheval de Thomar. Vous voici enfin à l'entrée du monastère.

Après avoir franchi un vertigineux pont de corde suspendu dans la brume, vous passez sous une tour de garde pour entrer dans l'enceinte du bâtiment. Une douzaine de sœurs de la lame forment une haie d'honneur sur votre passage. Une sœur plus âgée que les autres attend dans la cours et prend la parole. *« Bienvenue, fils d'Arly, vous arrivez ici chevalier, puissiez-vous en repartir prince et roi. »* Et elle pose un genou à terre. Thomar la relève et, après une courte hésitation, la serre entre ses bras un bref instant. *« Mère supérieure, malgré le deuil, c'est pour moi un grand plaisir de vous revoir. — Un plaisir que je partage, fils d'Arly. Vous et vos compagnons allez pouvoir vous installer au pavillon royal. Toutefois, seuls vos amis y dormiront. Vous devrez passer la nuit à méditer dans la tour des pénitents avant de débuter l'épreuve des rois à l'aurore. J'espère que vous n'avez rien oublié de ce que je vous ai enseigné. »*



Une membre de l'ordre des sœurs de la lame

Vous êtes conduits, à la suite de Thomar qui discute avec la mère supérieure, dans le pavillon royal où on vous invite à poser vos affaires et à vous délasser dans la vaste salle à manger. C'est également ici que vous prendrez le repas, et la table est déjà dressée. Les armoiries des différentes provinces de la principauté décorent les murs de cette grande pièce. Un grand feu de bois réchauffe l'atmosphère, mais un courant d'air froid pénètre par une large ouverture dans le mur, mal isolée par une lourde tenture de velours.

Les PJ disposent de quelques dizaines de minutes pour discuter entre eux en attendant le repas, gageons que l'un d'eux va chercher à savoir ce qu'il y a derrière cette tenture.

Plate-forme et cri dans le noir. L'issue mène à une plate-forme qui domine le vide. Il fut une époque où le prince arrivait à dos de griffon. Dans l'obscurité et la brume, la plate-forme semble se jeter dans les limbes. Difficile de savoir où elle s'arrête et où commence le vide, et il n'y a aucun garde-fou…

Au moment où un PJ s'approche du bord, un hurlement de rage tonitruant, un beuglement surhumain explose contre les parois de la gorge. Ménagez votre effet et n'hésitez pas à surprendre votre joueur par un brusque hurlement en vrai ! Le PJ perd l'équilibre et doit faire un test de DEX difficulté 10 pour s'assurer de chuter côté plateforme. En cas de réussite, il s'écroule lamentablement sur les fesses aux pieds de la mère supérieure qui le contemple d'un œil consterné… En cas d'échec, la mère supérieure le rattrape *in-extremis* et le tire en arrière. Dans les deux cas, elle lui offre cet avertissement :

« Personne n'est irremplaçable, mais vous pouvez encore être utile à la principauté, alors restez encore un peu avec nous… »

Des propos sibyllins dont la pleine signification ne pourra être perçue que bien plus tard.

À la question qui ne manquera pas de suivre (C'est quoi, ce cri ?), elle répond simplement.

Une effroyable vérité

Quelque chose de terrible est arrivé au monastère de Valarion, une créature indicible a pris le contrôle de ses habitantes : un tyran cérébral aidé de ses serviteurs tentacthulien (voir p. 75 pour les détails à propos de ces créatures). Les tentacthuliens ont d'abord capturé deux sœurs qui travaillaient aux champs. Ils les ont dominées grâce à des colliers de servitude puis les ont envoyées verser un puissant soporifique dans le repas communautaire. Lorsqu'elles se sont réveillées, une partie des sœurs portait le collier de servitude et avait perdu son libre arbitre. L'autre moitié était réduite en esclavage dans une mine proche.

Afin de ne pas attirer l'attention, le collier des sœurs est une simple chaîne d'acier décorée d'un médaillon de cristal rose. Le cristal est en réalité un réceptacle creux qui contient un morceau du cerveau du tyran ! Il n'est pas aisé de repérer le médaillon, les sœurs le portent caché sous la robe et la cuirasse de leur fonction. En cas de question, les sœurs indiquent qu'il s'agit du symbole de leur ordre.

Le tyran cérébral est un mercenaire au service du comté du Ponant. Un être redoutable et parfaitement adapté pour remplir la mission qui lui a été confiée : remplacer le prince Thomar d'Arly par une marionnette au service du Ponant sans que personne ne se doute de quelque chose.

Jehanne, mère supérieure

Jehanne (chevalier niveau 8) est la mère supérieure des sœurs de la lame. Avant d'obtenir ce poste prestigieux, elle fut la préceptrice du jeune Thomar. C'est elle qui lui a enseigné ses premières passes d'armes. Après la tragédie, la reine s'étant enfermée dans la mélancolie et le travail, Jehanne devint petit à petit une mère de substitution pour l'enfant. Si les PJ l'interrogent à ce sujet, Thomar ne fait pas mystère de la grande affection qu'il éprouve pour Jehanne. La présence de ce PNJ proche de Thomar doit permettre d'instaurer un climat de confiance.

Jehanne est la seule sœur qui dispose encore de son libre arbitre au monastère. Le tyran cérébral contrôle toutes les autres. Pourquoi a-t-il pris ce risque ? Le monstre sait qu'il lui est trop difficile de donner le change lorsqu'une personne possède un lien affectif fort avec son interlocuteur comme c'est le cas entre Jehanne et Thomar. La tuer aurait pu alerter Thomar que quelque chose ne tournait pas rond. De plus, il s'agit aussi d'une créature perverse qui aime retourner les sentiments des gens contre eux. Il exerce sur Jehanne un ignoble chantage, en échange de sa coopération. Il lui a promis d'épargner la vie des sœurs ainsi que celle de Thomar une fois sa mission accomplie. La mère supérieure n'est pas naïve, mais la situation jusqu'alors lui était défavorable. Elle fait tout pour éviter un bain de sang et attend patiemment son heure pour agir.

« Le gardien de l'épreuve des rois a senti votre présence, c'est sa façon à lui de vous souhaiter la bienvenue… »

Elle n'en dira pas plus.

Le repas. Il est bon copieux, mais rustique. Seule la mère supérieure mange avec les PJ, et elle est peu loquace. Deux sœurs s'occupent de la cuisine et du service et restent silencieuses. Habituellement, le repas doit être pris dans un silence absolu, mais les invités ne sont pas astreints aux mêmes obligations. Le silence est cependant très relatif, car il est régulièrement brisé par de nouveaux hurlements rageurs en provenance de l'extérieur. La mère supérieure ne dira rien de plus à ce sujet.

Les sœurs. Elles ne prennent jamais l'initiative d'une conversation et elles répondent aux questions seulement si cela s'avère nécessaire. En cas de doute, leur réponse préférée est « *Veuillez en référer à la mère supérieure.* »

Pas de repos pour les braves. Après le repas, le prince pose toutes ses affaires dans sa chambre avant de se rendre à la tour des pénitents en simple robe de bure, pour y passer la nuit en méditation. Libre aux PJ de veiller sur ses affaires.

Les sœurs dorment dans le bâtiment principal, formellement interdit à tous les étrangers. La seule porte d'accès est en permanence gardée par deux sœurs. Une autre sœur monte la garde au sommet de la tour d'accès au monastère et une dernière, sœur

Mes PJ ont la bougeotte

Ah, je commençais à m'ennuyer ! Alors qu'est-ce qui t'amène, mon petit acolyte ? Tes joueurs sont du genre remuant, ils ont la bougeotte et ne peuvent pas s'empêcher de se balader la nuit, quitte à fourrer leur nez là où ils ne devraient pas ? Ahah, je les aime bien ceux-là ! Voici quelques éléments pour t'aider à gérer ces sales gosses !

Visiter le bâtiment principal. Il est presque impossible d'entrer dans le bâtiment principal du monastère sans se faire repérer. Mais si un PJ y parvient, il ne remarquera rien de particulier. Les sœurs dorment dans des cellules individuelles, chacune fermée par une porte sans serrure. Ceci étant, plus des deux tiers des cellules sont vides. La mère supérieure prie dans sa propre chambre jusqu'à l'aube. Deux sœurs montent la garde devant sa porte. L'accès à la chapelle (repère M, plan p. 81) est également surveillé en permanence par deux sœurs. Les sœurs partagent un esprit unique, celui du tyran cérébral. Si une sœur aperçoit les PJ, toutes les autres savent où ils sont.

Visiter l'épreuve des rois. Si un PJ veut aller faire un tour dans l'épreuve des rois, il lui faut déjouer la surveillance de la sœur de garde devant la tour des pénitents, puisqu'elle surveille aussi l'accès à l'escalier. Ensuite, emprunter l'escalier des rois de nuit et sans lumière est presque suicidaire. Utilisez les règles proposées p.XX, mais avec un malus de -5 aux tests si le PJ ne voit pas dans le noir. Bien entendu, un personnage capable de voler peut assez aisément se rendre jusqu'à l'entrée de l'épreuve des rois. Ensuite… bonne chance à lui ou elle ! Réfère-toi à la description des lieux p. 84 pour savoir ce qui attend ce PJ. Mais tu peux aussi lui sauver la mise en le faisant repérer avant qu'il ne soit trop tard.

Élysée, devant la tour des pénitents (voir ci-après). Les sœurs montent la garde sans montrer de signe de fatigue. Sans bouger, sans parler. Toute la nuit, à intervalle aléatoire, de terribles cris rebondissent longuement entre les parois de la gorge, rendant le sommeil difficile.

Sœur Élysée. Cette sœur surveille la porte de la tour des pénitents, afin d'assurer la sécurité et aussi la tranquillité du prince. Un ou plusieurs PJ peuvent se relayer pour monter la garde à ses côtés.

Un PJ qui tente de nouer la conversation avec la sœur de garde n'apprend pas grand-chose d'elle, si ce n'est qu'elle se nomme Élysée. Elle a la particularité d'être bègue… Un effet secondaire de la possession par le tyran cérébral lorsqu'il a affaire à un esprit un peu trop résistant. Lorsqu'elle parle, il lui arrive souvent de serrer dans sa main un médaillon de cristal rose accroché à une courte chaîne d'acier. Interrogée à ce sujet, elle bégaye de plus belle « *Le sss, le ssss, le sssymbole de, de notre cha-charge…* » . Effectivement, si les PJ y regardent de plus près, chacune des sœurs porte la même chaîne cachée sous ses vêtements. Il s'agit des colliers de servitude.

L'épreuve des rois

Lisez ou paraphrasez ceci :

> Le prince est réveillé à l'aurore. Avant son départ, la mère supérieure lui rend trois de ses possessions : son épée, son écu et sa chevalière. Il fixe les deux premiers sur son dos et passe la bague imposante à son doigt. Après un dernier salut dans votre direction et un signe de tête adressé à la mère supérieure, il s'engage dans l'escalier vertigineux.
>
> Vous pouvez suivre sa lente progression pendant plus d'une demi-heure. Alors qu'il est presque arrivé à la statue, une violente bourrasque l'arrache à la paroi, mais il se rattrape in-extremis. Enfin, sans un regard en l'arrière, il s'engage derrière la statue de roi. Jehanne s'approche alors de vous et vous demande de la suivre.

La mère supérieure guide les PJ jusqu'à la chapelle où ils sont conviés à prier avec elle en attendant le prince. Les PJ qui souhaitent attendre à l'extérieur le peuvent, mais le retour de Thomar se fera par la *porte blanche* de la chapelle (voir repère M).

Dans la chapelle, la mère supérieure s'est agenouillée devant une étrange fresque peinte sur le mur du fond. Une arche blanche enduite en trompe-l'œil où est inscrite la devise d'Arly : Fier et Fort.

Après quelques heures d'attente, la partie du mur peinte en blanche devient soudainement lumineuse… Et quelques instants plus tard, le prince, tête couronnée, sort du mur devenu intangible.

La mère supérieure clame la devise d'Arly *« Fier et Fort »*, à quoi le prince répond *« Brave et Juste »*. Les sœurs reprennent en cœur *« Brave et Juste »*.

À son retour, le prince ne montre aucune émotion, tout juste semble-t-il pressé de reprendre la route, il déclare aussitôt : « *La principauté est dans un état grave, ma présence est requise à la capitale sans plus attendre ; nous partons immédiatement*. »

Désormais, le prince se montre intransigeant et autoritaire, comme si cette épreuve avait fait de lui un chef naturel. Mais la vérité est tout autre.

Le messager

En principe, cet événement n'a lieu que si les PJ ont affronté, défait ou confondu Blazac, le chef des brigands, au cours de la quête de la racine de mandragonne (voir page 62). Si le malfrat est toujours à la tête de sa troupe, il s'est occupé de faire intercepter le messager envoyé par la ville de Fourche vers Myrlune. Dans ce cas, les autorités de Myrlune ne relayent pas l'information vers Arthos/Thomar. Lisez-ceci :

Tandis que vous préparez vos affaires pour le départ, du bruit attire votre attention à l'entrée du monastère. Un individu aux vêtements fatigués et crottés par le voyage est maintenu par deux sœurs, il se débat et crie *« Je vous dis que c'est urgent, je suis un messager, je cherche le chevalier Arthos »*.

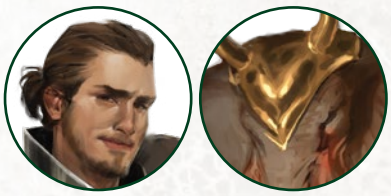
Laissez les joueurs tenter de négocier avec les sœurs qui ne veulent rien entendre puis lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Thomar et la mère supérieure arrivent sur ces entrefaites. Le prince se saisit de la missive cachetée et la consulte rapidement. Puis, il la tend à une sœur en ordonnant : *« Brûlez ça »*. La mère supérieure tend alors la main en indiquant : *« Je m'en charge »*. Le Prince hésite un instant puis poursuit son chemin vers ses préparatifs. La mère supérieure se saisit du parchemin et envoie le messager se restaurer et se reposer.

Le malheureux messager ne repartira pas du monastère. Si les PJ demandent à Thomar ce que contenait la missive, il répond : « *Il m'est demandé de me rendre à Ferrance en urgence* ».

La mère supérieure accompagne les PJ jusqu'à l'écurie où ils retrouvent éventuellement Bertran et elle aide les PJ à préparer leurs chevaux. Elle en profite pour glisser discrètement la missive dans les fontes d'un des PJ, de préférence un individu qui lui semble un peu plus futé que la moyenne. Le PJ en question ne trouvera le parchemin qu'au prochain campement.

Le faux prince



Que s'est-il passé au cours de l'épreuve des rois ? Thomar a triomphé de la première épreuve. Il s'est rendu au centre du labyrinthe là où devaient l'attendre la couronne et l'épreuve suivante. Mais il est alors tombé dans l'embuscade des tentacthuliens. Ils l'ont capturé et livré au tyran cérébral dans l'ossuaire (repère 8, plan page 81) situé sous la chapelle. C'est là qu'il repose désormais, endormi sur un bloc de pierre, perdu dans des songes sans fin. L'un des tentacthuliens a pris son apparence, modelé par les pouvoirs du tyran. Il ne s'agit pas d'une illusion, le tentacthulien s'est réellement métamorphosé en Thomar et il a ensuite récupéré épée, écu et chevalière. Il puise dans

les connaissances du prince *via* le lien qui l'unit au tyran cérébral (voir p. 93).

Les PJ repartent donc vers le sud avec un imposteur. Le (faux) prince est taciturne, il ne souffle mot de la nature de l'épreuve qu'il vient de subir. Mais durant leur voyage vers le sud, plusieurs événements permettront aux PJ de se douter que quelque chose ne va pas… jusqu'à ce qu'ils se décident à tenter quelque chose.

L'enjeu n'est pas vraiment de savoir s'ils vont réussir à démasquer l'imposteur, mais plutôt combien de temps cela leur prendra. Car pendant ce temps, la guerre a commencé à Fourche. Le temps perdu à partir de maintenant leur coûtera cher dans l'organisation de la défense de Myrlune au cours de la prochaine aventure.

Crime de lèse-majesté

Vos PJ vont finir par comprendre que quelque chose cloche avec le prince, mais que faire ? Comment prouver quoi que ce soit ? Attaquer un personnage de sang royal peut être une décision lourde de conséquences, n'hésitez pas à le rappeler à vos joueurs pour leur mettre une grosse pression… Et s'ils se trompaient ? Et si c'était l'épreuve qui l'avait fait mûrir ? Ou le poids des responsabilités ? Ou le chagrin d'avoir perdu sa mère ?

La décision de passer à l'action doit être un instant difficile pour les PJ. Lui parler ne sert à rien. Le forcer à avouer non plus. Si les PJ usent de violence avec Thomar, le monstre ne fera rien pour compromettre la mission. Il acceptera même de se laisser blesser légèrement pour prouver qu'il est bien le prince en chair et en os, tout en s'offusquant évidemment. Si les PJ l'attaquent de front pour de bon, alors il reprend sa véritable apparence (voir la section Combat).

La solution. S'ils pensent être en présence d'un imposteur, la meilleure solution consiste à faire boire Thomar à la Coupe de vie. Dès qu'il avale les premières gouttes, il reprend sa véritable apparence. Du point de vue des joueurs, s'ils hésitent, le seul risque s'il s'agit du vrai prince, c'est qu'ils devront alors ensuite le protéger de son propre double. Mais peu importe, car ce n'est pas le cas.

À son insu. Un joueur astucieux pourrait penser à le faire boire à son insu. Il ne sert à rien de transférer un liquide depuis la Coupe de vie dans un autre récipient, ce n'est pas le liquide mais la coupe qui est magique.

Par la force. Il est possible de lui sauter dessus durant son sommeil et de le maintenir fermement pour l'obliger à boire. Ce ne doit pas être une mince affaire, car la créature qui remplace le prince ne dort jamais vraiment. Dans tous les cas, la tentative risque de tourner à un combat contre le tentacthulien (voir plus bas), qui reprend sa forme monstrueuse pour l'occasion.

Simplement. Si le faux prince est gravement blessé ou malade (un vil PJ irait-il jusqu'à l'empoisonner à cet effet ?), il est possible de le convaincre de boire volontairement à la Coupe de vie pour se soigner. Le tentacthulien a tellement confiance dans les pouvoirs du tyran cérébral auquel il doit sa transformation qu'il n'imagine même pas que l'artefact puisse contrer la métamorphose. C'est pourtant bien le cas ! Et puis, le monstre a découvert une cruelle réalité : son corps actuel est faible et sensible à la douleur. Il s'agit de quelque chose de nouveau et de difficile à supporter pour lui.

Détection de la magie. Si un PJ (Maëla par exemple) lance une détection de la magie sur le prince, de préférence à son insu, elle détecte effectivement une aura magique. Si elle dispose de suffisamment de temps (par exemple si le prince dort à ce moment-là), un test d'INT difficulté 10 permet de déterminer que le prince est sous l'effet d'un sort de transmutation (c'est-à-dire une magie de transformation).

Le combat

Si le combat survient, le tentacthulien choisit de mettre fin à la supercherie. Son nez s'allonge et prend la forme d'un immonde tentacule, sa peau devient grise et épaisse, ses membres s'épaississent et ses oreilles grandissent. Son but est d'éliminer le plus possible de témoins et de ne pas être pris vivant. Si le prince portait son armure à ce moment-là (ce qui est le cas en journée), le changement de corpulence pose problème :

Tentacthulien (élite)

Les tentacthulien forment une race maléfique de créatures humanoïdes à tête d'éléphant qui vit dans les profondeurs du monde. Leur trompe est remplacée par un affreux tentacule rosâtre similaire à celui d'une pieuvre. Ils sont massifs et pèsent deux fois le poids d'un humain de la même corpulence mais, plus que leur force physique, c'est leur force mentale qui est à craindre.

Niveau 7

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +5 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 16 **DEF** 17 **PV** 65

Attaque mentale (30 m) +10 **DM** 2d6+5

Épée +10 **DM** 1d8+5

Tentacule +10 **DM** 1d4 + spécial

Attaques multiples : Le tentacthulien peut utiliser une action limitée pour effectuer 2 attaques parmi 3 attaques possibles (arme, tentacule et attaque mentale).

Attaque mentale : Le tentacthulien doit réussir un test d'attaque (+10) contre la valeur de CHA ou d'INT de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (2d6+5 DM).

Explosion mentale (L) : Une fois par combat, le tentacthulien peut provoquer une vague de souffrance mortelle dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 5d6 DM et peuvent faire un test de CHA ou d'INT (au choix) difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Ceux qui ratent leur test sont de plus étourdis pendant 1 tour.

Tentacule : Lorsqu'une créature est touchée par le tentacule, elle doit faire un test de FOR difficulté 15. En cas d'échec, le tentacthulien enserre la gorge de sa victime et le monstre en profite pour lui enfoncer son tentacule dans la gorge et libérer un nuage de spores dans ses poumons. La victime reste KO debout à son prochain tour (aucune action) puis elle passe sous le contrôle du tentacthulien.

Tactique : Le tentacthulien commence généralement le combat par une explosion mentale. Ensuite il en profite pour faire une attaque de tentacule sur un personnage étourdi et une attaque mentale sur une cible à distance.

Moral : Le tentacthulien ne se laisse pas prendre vivant.



le tentacthulien subit 1d6 DM au moment de la transformation. Certaines sangles craquent et des morceaux de l'armure tombent au sol.

Jouer la domination : Laissez le joueur attaquer le tentacthulien normalement, puis signalez-lui qu'il touche en réalité un de ses compagnons ! Infligez les DM prévus. Ensuite, le PJ contrôlé continue à attaquer un de ses camarade à chaque tour avec la capacité de votre choix. La domination dure 5 tours ou jusqu'à ce que le maître tentacthulien soit tué. Le tentacthulien ne peut pas contrôler plus d'une créature par combat. Le contrôle du tentacthulien peut être brisé par un sort de Délivrance (prêtre rang 3).

Bertran : S'il est encore dans les parages, il s'enfuit. L'apparence du monstre est trop pour lui. Si les PJ le retrouvent et le capturent, il ne sait pas grand-chose. Il devait accompagner le prince au monastère et rester à ses côtés à son retour à Ferrance. Il n'a aucune idée de la suite du plan du Ponant.

Atours princiers

Après la défaite du tentacthulien, les PJ peuvent récupérer l'équipement de Thomar : vêtements déchirés par la transformation, armure nécessitant une réparation pour les mêmes raisons, une épée longue digne d'un prince (magique +2 en attaque et aux DM), un écu mais surtout sa chevalière et sa couronne. Ces deux objets se sont d'ailleurs adaptés au changement de corpulence du monstre imposteur lors de sa transformation.

Sceau d'Arly. La bague est en argent et représente une tête de cerf sculptée en onyx. Elle est magique et offre un bonus de +2 en DEF lorsqu'elle est portée. Un PJ qui l'examine de plus près remarque que le chaton pivote, révélant un motif circulaire gravé dans le métal où sont enchâssées quelques minuscules pierres précieuses et un petit diamant central. Ce travail est incroyable tant le motif est minuscule. La gravure est si fine qu'il est difficile de comprendre ce que cela représente. Un test d'INT difficulté 20 permet d'y voir un labyrinthe, mais l'œil humain est incapable d'en discerner les détails. En réalité, la bague est une miniature parfaite du labyrinthe de l'épreuve des rois. Le diamant central représente la sphère dorée au coeur du labyrinthe et les minuscules pierres précieuses de couleur les paliers de téléportation (voir plan p. 85).

Si un PJ fait le choix de porter la chevalière à son doigt, sans l'examiner, demandez-lui de lancer **1d6 chaque jour** de voyage, sur un résultat de 1, il découvre par hasard que le chaton pivote.

Couronne. La couronne royale est constituée de cercles d'argent entrelacés rehaussés de sculptures dans le même métal de deux bois de cerfs miniatures. Un gros rubis rouge est enchâssé au front et deux tourmalines noires décorent les flancs. L'objet à une valeur de 5 000 pa mais sa valeur symbolique est bien plus élevée et presque impossible à évaluer. L'objet améliore la mémoire de son porteur et sa prestance, il lui confère un bonus de +2 à ses valeurs d'INT et de CHA (+1 au Mod.).

Bien entendu, lorsque les PJ retrouveront le vrai prince, il faudra rendre ces objets…

Événement 1 : un tic de taille

La métamorphose du tentacthulien est parfaite, toutefois la créature souffre d'un problème de taille. De taille d'oreilles et de nez pour être exact. En effet, si les tentacthuliens sont des humanoïdes, leurs traits sont très différents des humains. Ils ont une tête éléphantine : de grandes oreilles et, à la place du nez, un hideux tentacule en guise de trompe. Cette dissonance physique pose quelques problèmes à l'imposteur et il a développé un tic : celui de se gratter le nez et le lobe des oreilles. Comme s'il n'arrivait pas à se faire à ces nouveaux appendices trop petits et que les toucher l'aidait à mieux se familiariser avec. Ce petit détail pourrait mettre la puce à l'oreille des joueurs qui ont du flair.

Ne leur en parlez pas de façon directe, du moins pas les premiers temps. Mimez plutôt la situation sans attirer l'attention de vos joueurs : lorsque vous interprétez le prince, grattez-vous le nez ou l'oreille de façon naturelle. Vous pourrez forcer le trait à mesure des situations. Dès qu'un joueur remarque votre petit manège, informez-le que le prince a développé ce tic depuis peu… précisément après l'épreuve des rois.

Et si mes PJ n'ont pas négocié d'alliance avec les bandits ?

Effectivement, dans ce cas, les PJ passent à côté de deux indices importants : le message et la scène à la croisée des chemins (voir ci-après). Il est alors judicieux de leur donner une chance de comprendre ce qui se trame. Vous pouvez ainsi insérer une scène supplémentaire où le cheval de Thomar se cabre, manque de faire chuter Thomar, à la suite de quoi le faux prince cravache la pauvre bête avec une violence que les PJ ne lui connaissent pas.
Enfin, Thomar se montrera totalement insensible à la mort d'Éclair lorsqu'il sera tué par la chimère, sauf si on lui fait remarquer, auquel cas il feindra la tristesse.

Évènement 2 : Éclair

Le destrier de Thomar sent instinctivement un problème avec son cavalier. Aussi est-il particulièrement nerveux durant le voyage vers Ferrance et Thomar peine à le maîtriser. Si Bertran est présent, lui seul arrive à le calmer lorsque Thomar l'enfourche de bon matin. Mais après tout, c'est aussi le rôle d'un écuyer. Vous ne donnerez pas spontanément cet indice aux PJ, il est plutôt là pour confirmer leurs doutes, si les joueurs vous posent des questions à ce sujet.

Parler aux animaux : Si un des PJ est capable de communiquer avec les animaux, soit un druide avec la monture de Thomar, soit le loup du rôdeur, l'animal indique que Thomar le rend nerveux, mais sans qu'il sache vraiment pourquoi.

Événement 3 : le message

À la fin de la première journée, les PJ dorment de nouveau dans la forêt de Bois-Dormant. Au moment d'installer le campement, le personnage choisi par la mère supérieure fait tomber le parchemin de ses fontes lorsqu'il se saisit de sa couverture. Le document est froissé, mais on reconnaît le sceau de Myrlune. Réussir un test d'INT difficulté 10 permet de reconnaître le parchemin apporté au monastère par le messager. Sa lecture est édifiante :

> Le conseil des anciens de Myrlune informe son altesse Thomar d'Arly que Fourche est assiégé. Le Ponant a déclaré la guerre à la Principauté. Nous attendons vos ordres et nous sollicitons l'autorisation de mander les troupes naines de Fort-Colline en renfort. Elles peuvent arriver à Myrlune en quatre jours.

La missive est signée par les six membres du conseil.

Si le Prince est confronté à la missive, il déclare qu'il sait ce qu'il a à faire. Si les PJ lui avaient demandé ce que contenait la missive au moment où il en a pris connaissance, et qu'ils lui demandent maintenant pourquoi il avait alors menti, sa réponse est la même.

> *« La situation est plus complexe qu'il n'y parait. Il y a des problèmes plus graves que ce qui se passe à Myrlune et qui requièrent mon attention urgente. Je dois me rendre le plus vite possible à Ferrance. Point barre. »*

Événement 4 : la croisée des chemins

Si les PJ sont en bons termes avec les bandits et que Yanda est à leur tête, la troupe a préparé une petite surprise pour le passage du prince. Lisez ou paraphrasez le texte, en fonction de la relation que les PJ et Thomar ont nouée avec les rebelles.

> Lorsque vous arrivez à la croisée des chemins, un groupe d'une douzaine d'individus sort des bois. À leur tête, Yanda se campe devant vous, le torse bombé. Vous remarquez que chacun d'eux a accroché un morceau d'étoffe rouge et noir à son bras. Yanda prend la parole. *« Moi et mes gars, on a entendu dire que du vilain allait se tramer avec le Ponant. Et on voulait vous dire que vous pouvez compter sur nous. »*
>
> Thomar, coiffé de sa couronne, s'avance sur sa monture, altier. *« Vous avez déjà trahi une fois votre pays, comment pourrait-on avoir confiance en vous. Dispersez-vous, rentrez chez vous, c'est ce que vous avez de*

mieux à faire. Laissez les vrais soldats s'occuper de la guerre. »

Sur ces mots, il fait volte-face et poursuit son chemin sans plus accorder d'attention à la jeune femme qui reste stupéfaite et silencieuse. Des murmures d'incompréhension et de dépit parcourent les rangs des anciens rebelles.

Le prince n'a cure de ce que peuvent dire les PJ, et il disparaît rapidement par le chemin qui mène au sud, qu'on le suive ou non. L'attitude du faux Thomar est volontaire. Son but est d'écarter les ex-bandits de la route de l'armée du Ponant.

Yanda reste plantée, sonnée et humiliée. Un peu de diplomatie peut s'avérer très payant pour la suite de l'aventure. Les PJ peuvent expliquer que le prince n'est pas lui-même, qu'il a été malade, etc. Ils peuvent surtout dire à la troupe qu'ils n'ont besoin de l'approbation de personne pour défendre leurs terres ! Un test de CHA difficulté 5 à 15 selon la pertinence des arguments des PJ permet de conserver l'aide et le soutien des ex-bandits pour la bataille à venir.

Si les PJ ne font rien en ce sens, ils perdent un allié précieux.

Événement 5 : visite nocturne

À la fin de la seconde journée de leur périple vers le sud, les PJ arrivent en lisière de Bois Dormant. Ont-ils prévu un tour de garde ? Vers minuit, la sentinelle voit ou entend, si elle n'est pas nyctalope, des buissons bruisser. Avant que le PJ ne donne l'alerte, Sylneria et deux elfes sortent des ténèbres. Lisez ceci :

La tante de Thomar vous fait un signe de la main. *« Je suis venue prendre des nouvelles du prince. L'épreuve s'est-elle bien passée ? »* Elle a parlé doucement, mais Thomar est déjà sur pied. Il a dégainé son épée et tient sa couronne dans l'autre main *« Alerte ! »*, hurle-t-il. *« Des elfes nous attaquent ! »* Le prince semble prêt à combattre. Sylnéria recule interloquée. Il tend la main vers son écu, mais soudain il hésite, puis se ravise. *« Sylnéria. Ma tante, c'est bien toi ? Je ne t'avais pas reconnue dans cette obscurité. »*

Si quelqu'un s'étonne de sa réaction, il prétexte un cauchemar. En réalité, les elfes noirs sont les ennemis jurés des tentacthuliens dans les profondeurs obscures où ils vivent d'ordinaire. Le faux Thomar a simplement eu une réaction naturelle pour son peuple, conditionnée par des millénaires de guerre contre les elfes. D'ailleurs, il reste mal à l'aise à la vue des deux archers qui restent silencieux à l'orée du campement.

Sylnéria s'entretient à part quelques minutes avec le prince. Il est peu loquace et retourne vite se coucher. Les PJ peuvent ensuite discuter avec elle. S'ils lui font part de leurs doutes, elle les écoute attentivement. Mais elle ne prend pas position. On peut cependant voir qu'elle est aussi soucieuse que les PJ. Ensuite, elle disparaît dans la nuit avec ses deux compagnons.

Événement 6 : prédateur

Le troisième jour, la petite troupe sort de la forêt et s'engage dans la plaine en direction de Goruz-Kal. Il est prévu qu'ils atteignent le gué sur la Misère en fin de journée et qu'ils y campent. Mais en milieu d'après-midi, ils sont attaqués par un redoutable prédateur. Une chimère pique des cieux et happe le prince et son cheval… Le cheval est tué et le prince blessé reste coincé en dessous. C'est aux PJ de combattre le monstre surgi du ciel. Mais c'est surtout pour eux l'occasion de soigner le faux prince avec la Coupe de vie, s'ils pensent à ce moment-là qu'il s'agit d'un imposteur.

Événement 7 : coup de pouce

La rencontre de la chimère est la dernière chance qui est offerte à vos joueurs de prendre l'initiative. S'ils n'ont toujours pas pris de mesures énergiques pour confondre le faux prince, vous allez devoir leur filer un ultime coup de pouce. Le lendemain (quatrième jour de voyage), les PJ arrivent en vue de Goruz-Kal, une ancienne cité minière naine, lorsque le prince est pris d'un mal très étrange… Lisez ou paraphrasez ceci :

Vous chevauchez sur la route qui mène à Goruz-Kal, lorsque soudain le prince pousse un cri. Sa silhouette se déforme, ses vêtements sont distendus. Ses oreilles



Chimère

La chimère est un monstre improbable, une aberration qui paraît assemblée à partir de trois créatures. On pourrait la comparer à un dragon de petite taille pourvu de trois têtes dont une de lion et une de bouc mais les mots peinent à décrire ce monstre issu des pires cauchemars.
La chimère fait la taille d'un énorme taureau, elle voit dans le noir et comprend le draconien. Le souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête de dragon : ici, le feu pour une tête de dragon rouge.

Niveau 7

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 12 **DEF** 20 **PV** 70

Morsures ou cornes (3 attaques) +12 **DM** 1d6+6

Attaque multiple (L) : La chimère peut porter jusqu'à trois attaques au prix d'une action limitée, sur une seule cible ou sur 3 cibles différentes face à elle.

Souffle enflammé (L) : Le souffle de la chimère est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 6d6+9 DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Vol rapide : La chimère peut voler de 20 mètres par action de mouvement et elle obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la chimère obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle était en vol et attaque une créature au sol.

Tactique : La chimère pique des cieux et attaque ses proies par l'arrière afin de ne pas être repérée. Au premier tour de combat, elle tue le cheval du prince et blesse le cavalier (3 attaques à +17 et 2d6+6 DM, dont 1 sur le chevalier). Thomar reste coincé sous sa monture (test de FOR difficulté 15 et action limitée pour le dégager). Aux tours suivants, elle attaque les PJ en commençant par un souffle enflammé.

Moral : La chimère tente de s'envoler et de fuir le combat dès qu'il lui reste moins de 20 PV.

ont soudain triplé de volume. Cela ne dure qu'un instant, il manque de s'évanouir puis tout redevient normal. Avez-vous rêvé ? Le prince se retourne vers vous comme si rien ne s'était passé. *« Tout va bien ! »* Toutefois vous ne pouvez détacher votre regard de l'espèce de tentacule rosâtre qui pend à la place de son nez…

Il y a un moment de flottement et puis le tentacthulien, s'apercevant qu'il est percé à jour, déclenche son explosion mentale alors qu'il reprend sa forme normale. Le combat est inévitable.

Cette opportunité, les PJ la doivent à Sylnéria. Saisie de doutes à la suite de sa rencontre avec l'imposteur, elle est allée rendre une visite discrète au monastère. Là-bas, elle a compris ce qui se tramait et a tenté une opération commando pour sauver le prince. Elle a presque réussi… Elle a réveillé le vrai prince un court instant, assez pour perturber le sort de métamorphose et permettre aux PJ de découvrir la vérité. Mais sa tentative a échoué. Elle a perdu la bataille mentale que le tyran cérébral lui a livré. Lorsque les PJ arriveront au monastère, elle aura rejoint les sœurs de la lame qui ont été réduites en esclavage au fond d'une mine.

Course contre la montre

Une fois que les joueurs ont démasqué l'imposteur, ils doivent retourner au monastère pour délivrer le vrai prince. Le temps qu'il faut pour le retour est égal à celui nécessaire pour arriver jusque-là et il varie selon le moment du dénouement. Toutefois, des PJ légitimement anxieux du destin du prince peuvent décider de retourner au monastère à marche forcée.

Posez directement la question à vos joueurs : *« Vous repartez au même rythme que vous êtes venus, ou vous décidez d'allonger les étapes, quitte à arriver épuisés ? »*

Le petit tableau ci-dessous vous présente un résumé des différentes options afin de vous faciliter la tâche.

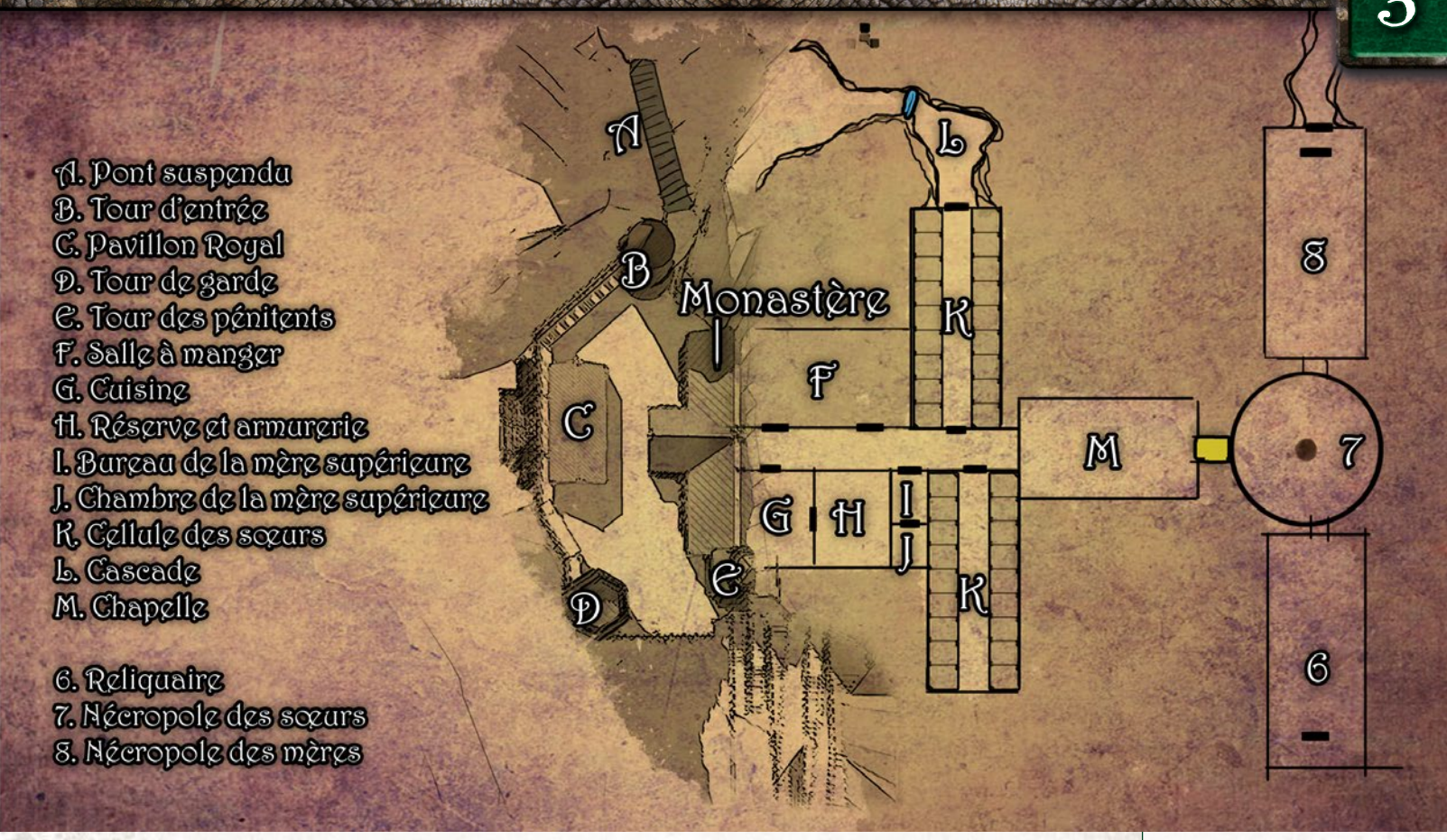
La dernière ligne du tableau indique le malus à appliquer à tous les tests de d20 en cas de retour à marche forcée. Par exemple, si les PJ partent de Goruz-Kal à marche forcée, ils subiront un malus de -3 à toutes leurs actions à leur arrivée au monastère. Ce malus est réduit de 2 points s'ils prennent une journée complète de repos avant d'entamer l'exploration (journée qui s'ajoute au temps T).

Notez ici le temps que vos PJ ont mis pour revenir au monastère :
T = _____

Ce chiffre sera important dans l'aventure 4 : ce sera du temps perdu ou gagné pour organiser la défense de Myrlune. En revanche, cela n'a pas d'influence sur la détention du prince. Le plan des tentacthuliens comporte une faille de taille : ils n'ont aucune information sur le destin de leur compatriote imposteur.

Résumez aux joueurs le périple en quelques mots, en insistant plus ou moins sur leur état d'épuisement, selon la durée du voyage et l'utilisation de la marche forcée. Aucun événement ne vient ralentir leur retour, même les traditionnels bandits sont absents de la croisée des chemins. Enfin, les PJ arrivent en vue du monastère de Valarion…

Événement pendant lequel l'imposteur est démasqué	1, 2, 3 ou 4 (la croisée des chemins)	5 (visite nocturne)	6, (prédateur)	7 (coup de pouce)
Jours de voyage pour le retour	1.5 jour	2 jours	3 jours	4 jours
Jours de voyage à marche forcée	1 jour	1 jour	1.5 jour	2 jours
Malus aux actions si marche forcée	-	-1	-2	-3



Retour au monastère

Vous voici au dernier chapitre de cette aventure : l'exploration du monastère et l'affrontement final contre les grands méchants de l'épisode. Vous trouverez dans ces pages la description détaillée des lieux. Cette partie sera relativement simple à gérer pour le MJ, mais rappelez-vous que pour les PJ, il s'agit d'un bond dans l'inconnu. Laissez vos joueurs prendre le temps d'échafauder s'ils le souhaitent un plan d'attaque. Il sera sans doute très rapidement caduc, lorsque les PJ seront confrontés à la réalité du terrain. C'est le lot des aventuriers de tout poil depuis que le jeu de rôle existe !

Les écuries

Situées à une petite demi-heure de marche du monastère lui-même, les écuries ne sont pas représentées sur le plan. La grande bâtisse adossée à la montagne comprend l'écurie et un espace de vie : cuisine et deux dortoirs (un pour les sœurs, un pour les invités). Les lieux sont déserts.

Les PJ devront y laisser leurs chevaux sans surveillance, la suite du chemin est bien trop accidentée et vertigineuse pour un cheval.

Les bâtiments extérieurs

Depuis le départ des PJ, les tentacthuliens ont renvoyé toutes les sœurs de la lame dans les souterrains (dont un accès est dissimulé non loin, au fond d'une gorge escarpée). Les PJ peuvent visiter les différents lieux à leur guise. Il reste les traces de la vie quotidienne, comme si tout avait soudainement été abandonné. Insistez sur le côté désert, totalement vide. Il n'y a plus âme qui vive au monastère. Un terrible mystère plane sur les lieux et le silence oppressant n'est troublé que par les hurlements sporadiques du gardien de l'épreuve des rois qui se rappelle à leur bon souvenir. Vous trouverez dans les lignes qui suivent une description succincte des lieux.

A - Pont suspendu

Un pont suspendu permet de franchir une gorge où s'écoule une chute d'eau.

Une chute de presque 20 mètres attend l'imprudent (6d6 DM).

B - Tour d'entrée

La double porte en bois renforcée de métal est restée grande ouverte après le départ des sœurs.

C - Pavillon royal

Rien n'a bougé dans la salle à manger depuis la fois où vous avez quitté les lieux

Les appartements où les PJ ont été logé lors de leur première visite. Les lieux comprennent une grande salle à manger et une cuisine au rez-de-chaussée, quatre chambres à l'étage.

D - Tour de garde

Une grande tour carrée de pierres avec un poste de guet à son sommet

Elle comporte un cachot au sous-sol et les toilettes du monastère au rez-de-chaussée.

E - Tour des pénitents

C'est ici que Thomar passe sa dernière nuit avant l'épreuve. La pièce est totalement vide. Une meurtrière étroite s'ouvre en hauteur, elle ne donne à voir qu'un petit bout de montagne, là où l'imposante statue de guerrier marque l'entrée de l'épreuve des rois.

L'intérieur du monastère

F - Salle à manger

Trois grandes tables de bois disposées en U occupent le centre de la pièce. La vaisselle est entreposée dans une armoire. Un mur entier est occupé par une vaste bibliothèque.

La bibliothèque abrite des traités de philosophie et d'histoire ainsi que des manuels sur les plantes ou l'art du combat. Un meuble contient du matériel de copiste, activité à laquelle les sœurs s'adonnaient les journées d'hiver.

G - Cuisine

La cuisine est en désordre. Les restes des plats qui vous ont été servis lors de votre dernier séjour sont restés posés tels quels et ont moisi.

En cherchant un peu, les PJ peuvent trouver de quoi se nourrir : du pain dur et des pommes des roches qu'ils peuvent faire cuir.

H - Réserve et armurerie

Cette vaste pièce sert à la fois de réserve de nourriture et d'armurerie. D'un côté, les cottes de mailles et des cuirasses des sœurs sont empilées sur des étagères, tandis que des râteliers sont garnis d'épées, d'arcs et de flèches. De l'autre côté de la pièce, les étagères de la réserve sont presque vides.

Toute la nourriture a été emportée dans les mines où travaillent les sœurs asservies.

I - Bureau de la mère supérieure

Une pièce austère avec un grand bureau et des grandes armoires.

Le bureau contient les livres de compte et un historique de la vie courante du monastère. Un examen rapide permet de constater que Jehanne a cessé d'inscrire l'activité du monastère dans ses livres il y a environ deux mois. Aucun indice sur ce qui s'est passé. Cette pièce sert aussi de lingerie, et de nombreuses robes caractéristiques de l'ordre sont entreposées dans des armoires.

J - Chambre de la mère supérieure

Cette chambre est assez spacieuse mais très sobre. Un solide coffre de métal est posé au pied du lit.

On y trouve une magnifique cotte de maille du temps où la dame fut un chevalier de renom (cotte de maille +2, donne une DEF de +7). Si les PJ sauvent le prince, Jehanne offrira de bonne grâce la cotte de maille à celui ou celle qui l'aurait emprunté.

Le coffre est fermé à clef. Si un voleur tente de le crocheter, commencez par lui demander un test de SAG difficulté 20. En cas de réussite, informez-le qu'il détecte un piège sans pouvoir en déterminer la nature exacte. En cas d'échec, ou s'il tente tout de même de crocheter la serrure, le coffre projette des aiguilles empoisonnées dans un rayon de 3 mètres (les « *clous* » qui décoraient les faces). Tous les PJ dans la zone doivent faire un test de DEX difficulté 15 pour éviter d'être touché ; pour celui qui le manipulait, la difficulté est de 20. Ceux qui ratent ce test doivent faire un test de CON difficulté 15 ou subir les effets du poison : ils s'endorment pour 1d6 heures. Le but de la mère supérieur était de stopper d'éventuels intrus, pas de les tuer !

Toutefois, si vous jouez cette aventure avec des joueurs expérimentés ou que vous êtes retors, vous pouvez pimenter un peu la chose, en décidant que ce poison soporifique donne toutes les apparences de la mort… Il faut alors réussir un test d'INT ou de SAG difficulté 20 (médecine) pour comprendre que le personnage n'est pas décédé. Une occasion pour les PJ de gaspiller les effets de la Coupe de vie !

Quoi qu'il en soit, il faut encore réussir un test de DEX (crocheter) difficulté 20 pour réussir à ouvrir le coffre. Il peut aussi être brisé en lui infligeant 40 points de dégâts, mais dans ce cas, les potions à l'intérieur se brisent et se mélangent. En effet, le coffret contient 2 potions, une rouge et une bleue…

La rouge est une potion de soins modérés (Même effet que le pouvoir de prêtre rang 2) et la bleue une potion d'invisibilité (Même effet que le pouvoir de magicien rang 3). Jéhanne pourra donner cette information et offrir les potions aux PJ à la fin de l'aventure.

K - Cellules des sœurs

La cellule fait un peu plus de 2 mètres de côté. Elle accueille un lit superposé, deux gros coffres et un pot de chambre.

Le monastère comporte 36 cellules, toutes identiques, d'un peu plus de 2 mètres de côté. Les coffres abritent les affaires personnelles des sœurs.

L - Cascade

Cette pièce est une grotte naturelle et on y trouve un bassin d'eau.

Située derrière la chute d'eau qui coule au fond de la gorge, celle que le pont suspendu (A) enjambe, cette grotte et son bassin servent aux sœurs à leurs ablutions, mais aussi à laver le linge.

M - Chapelle

La chapelle est décorée d'étoffes alternant le rouge et le noir. Du côté gauche, un autel rouge et une statue portant un écu noir, du côté droit un autel noir et une statue d'Irrion portant une épée rouge. Les deux statues sont en pierre blanche. Au fond de la pièce, une arche blanche est peinte en trompe-l'œil, il y est inscrit la première partie de la devise d'Arly : Fier et fort.

Le rouge et le noir sont les couleurs de la principauté d'Arly.

Le monastère de Valarion est placé sous le double patronage de Guardal, le dieu de la loyauté et des gardiens (celle portant l'écu noir) et d'Irrion le dieu de l'ordre et de la noblesse (portant l'épée rouge). La chapelle reflète cette dualité.

Fier et fort, est la partie est la plus connue de la devise, mais beaucoup oublient que l'adage complet s'accompagne de *Brave et juste*. Les PJ le savent déjà, cette arche est magique, le mur peut devenir immatériel afin de permettre à un candidat de ressortir de l'épreuve des rois. En revanche, ils ne savent pas où elle mène et ils ne peuvent pas l'emprunter. Depuis la chapelle, le mur est solide et infranchissable. Il est enchanté de façon à ne pas pouvoir être franchi, même à l'aide de magie. Vos joueurs tenteront peut-être différentes méthodes pour ouvrir l'arche magique, mais sans succès. S'ils utilisent la chevalière, c'est le moment de leur indiquer que le chaton pivote, s'ils ne l'ont pas déjà découvert.

Indice. Si les PJ examinent attentivement la chapelle, ils trouveront d'étranges griffures sur le sol à environ 3 mètres du mur du fond. Vous pouvez donner l'aide de jeu

numéro 1 au PJ qui examine ces griffures. Réussir un test d'INT difficulté 10 permet de se rappeler que durant l'attente du retour de Thomar, la mère supérieure était précisément agenouillée à cet endroit. Un test d'INT difficulté 15 permet de se rappeler qu'elle a dénoué ses cheveux retenus par une broche de métal et qu'il est possible que ce soit l'outil utilisé pour graver cet étrange symbole.

En tant que mère supérieure, Jehanne est la seule à disposer de cette connaissance. C'est un indice qu'elle a discrètement laissé aux PJ dans l'espoir de leur retour. Il leur sera utile s'ils n'ont pas trouvé le plan dissimulé dans le sceau d'Arly (la chevalière récupérée sur le corps de l'imposteur) ou s'ils ne comprennent pas comment s'en servir au repère 3. Les PJ peuvent recopier le motif avec le matériel de la salle à manger.

L'épreuve des rois

La visite du monastère ne s'est pas avérée très fructueuse, les PJ n'ont guère le choix. La dernière fois qu'ils ont vu le véritable prince, c'est lors de l'épreuve des rois. Il est temps d'aller y faire un tour...

1. Escalier des rois

Cet escalier vertigineux grimpe jusqu'à l'immense statue qui garde l'entrée de l'épreuve des rois.

Il faut réaliser 5 tests de DEX difficulté 5 pour progresser jusqu'à la statue. Pour un PJ en armure métallique, la difficulté passe à 10. À chaque échec, le personnage chute : il subit 1d6 DM et doit faire un nouveau test de même difficulté. Sur un nouvel échec, il tombe dans le vide et subit 5d6 DM. Il est arrêté par quelques arbustes rabougris avant une dégringolade plus fatale. Il faudra disposer d'une corde pour l'aider à remonter, ou aller le chercher.

Le prince disposait d'un avantage : une nuit de méditation dans la tour des pénitents permet de préparer l'esprit à cette épreuve : cela octroie un bonus de +3 aux tests.

La porte des rois est constituée d'une arche de pierre qui porte la devise d'Arly : Fier et fort. Brave et juste. Un court tunnel d'environ 2 mètres de large s'enfonce sous la montagne, il tourne sur la gauche quelques mètres plus loin. Une lueur indéfinissable éclaire le fond du passage.

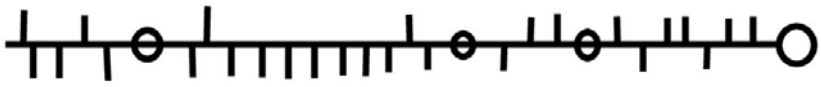
2. Entrée du labyrinthe

Vous entrez prudemment dans le tunnel dont les murs diffusent une étrange lueur. Après un coude à gauche et un coude à droite, vous voilà à un croisement. Un couloir part sur votre droite, un à votre gauche, un peu plus loin devant vous, le couloir se scinde encore en deux : droite-gauche.

Un terrible hurlement résonne à vos oreilles, comme s'il se répercutait dans une vaste caverne alors que vous êtes dans un couloir étroit…

Le labyrinthe est un casse-tête qui peut s'avérer fatal pour celui qui fonce tête baissée et pour tous ceux qui n'ont pas accès à la solution qui permet d'en trouver la sortie. La clef du labyrinthe est contenue dans la chevalière du prince, elle doit être utilisée dans la salle du cristal (voir en repère 3). Si

Aide de jeu numéro 1.



Ce motif représente la solution qui permet de traverser le labyrinthe. Cette clef se lit de gauche à droite. Chaque trait représente une direction à prendre : à gauche au premier croisement, ensuite à droite deux fois, de nouveau à gauche et enfin à droite. Le cercle marque la téléportation vers la section suivante du labyrinthe. Etc. Le cercle final marque le cœur du labyrinthe.



les PJ ne l'ont pas, il va alors falloir qu'ils aient trouvé et qu'ils comprennent l'indice laissé par Jehanne sur le sol de la chapelle (repère M).

Vous trouverez ci-dessous le plan général du labyrinthe avec la solution tracée en pointillés de couleur.

- Pour franchir la section 1, il faut suivre le tracé rose et utiliser la zone de téléportation rouge.
- Pour franchir la section 2, il faut suivre le tracé rouge et utiliser la zone de téléportation bleue.
- Pour franchir la section 3, il faut suivre le tracé bleu et utiliser la zone de téléportation verte.
- Pour franchir la section 4, il faut suivre le tracé vert et atteindre le cœur du labyrinthe.

Le gardien. Mettons tout de suite un terme au suspens, le gardien du labyrinthe est, comme il se doit, un minotaure (voir encadré p. 89). Pour le minotaure, les murs du labyrinthe n'existent pas, ce sont de simples rideaux de lumière. Le labyrinthe n'est qu'une vaste salle dans laquelle ses beuglements et le bruit de ses sabots se répercutent et résonnent, ce qui rend sa localisation très difficile.

Le minotaure attaque à intervalle aléatoire, **au moins une fois par section du labyrinthe**, mais davantage si les PJ sortent du bon chemin. À vous de doser les attaques pour rendre l'épreuve délicate, voire angoissante sans massacrer vos PJ. N'hésitez pas à user leurs ressources, car ils seront soignés par le cœur du labyrinthe lorsqu'ils y auront accès.

Zones de téléportation. Le labyrinthe comprend deux types de zone de téléportation : les zones de progressions et les zones de retour.

Au secours, mes PJ sont perdus !

Pas de panique, ardent compagnon ! Papy est là et tout va bien se passer. Tes joueurs ne comprennent rien ? Ils ont raté tous les indices ? Les labyrinthes, ce n'est pas leur tasse de thé ? Bref, ils sont définitivement perdus. Bon, pas la peine de passer dix heures à rendre fous tes joueurs… Si tu constates que la situation s'enlise, règle-moi tout ça à grands coups de tests d'INT. C'est moins *fun*, mais que veux-tu que je te dise, quand on a des boulets, il faut sortir des canons du jeu ! Mais le Papy Donjon, il a des principes et tout doit se payer un jour. Sinon, la bleusaille, elle n'apprend jamais rien.

Alors, pour franchir chaque section, il faut réussir un test d'INT difficulté 20 (un seul test pour le groupe). À chaque tentative, un PJ au hasard subit la charge du minotaure et les PJ gagnent un bonus cumulatif de +1 sur les prochains tests d'INT pour franchir cette section du labyrinthe. Ça peut finir par faire mal… Qu'ils tapent un peu dans leurs ressources, potions, Coupe de vie. C'est bien mérité. Ne les tue pas, mais mets-les sur la paille. Et reprends la narration classique lorsqu'ils arrivent devant le cœur du labyrinthe après avoir franchi la section 4. Une fois le nez sur la porte, ils devraient tout de même finir par la voir, non ?

Les zones de progression. Les zones de progression permettent d'avancer dans le labyrinthe et font partie de la solution pour atteindre son cœur. Elles sont indiquées sur la carte par des cercles de couleur rouge, bleu ou vert. Une zone de progression est toujours située dans un cul-de-sac et il faut toucher le mur du fond pour l'activer. Il s'agit donc d'un acte volontaire.

Le PJ est alors immédiatement téléporté, dans la même position, face au mur d'un autre cul-de-sac indiqué sur le plan par le second cercle de la même couleur. Le PJ téléporté n'a pas l'impression que quelque chose lui est arrivé, à peine a-t-il ressenti un léger frisson. En revanche, ses camarades le voient disparaître en un clignement de paupière. Si un nouveau PJ se téléporte en touchant le mur alors que le précédent occupe encore la zone d'arrivée, tous les deux subissent 1d6 DM et ils sont *renversés*.

Le trajet est à sens unique : lorsqu'un PJ est téléporté dans la zone suivante de cette façon, il ne peut pas revenir en arrière juste en touchant le mur là où il vient d'apparaître. La seule méthode pour revenir en arrière consiste à trouver une *zone de retour*.

Les zones de retour. Sur le plan, leur emplacement est indiqué par les cercles roses. Contrairement aux zones de progressions, la zone de téléportation est au sol (et tout aussi invisible). Le seul fait de poser le pied à cet endroit téléporte immédiatement le malchanceux à l'entrée du labyrinthe (repère 2). Il doit alors recommencer toute la progression au début.

Éclairage. Les murs du labyrinthe sont tous légèrement phosphorescents et ils nimbent les couloirs d'une lueur étrange. Le sol et le plafond sont constitués de granit plus ordinaire.

Magie. Les murs du labyrinthe sont magiques, il est impossible de passer à travers par magie. En revanche, pour le gardien, ils n'existent pas et non seulement il peut passer à travers, mais en plus il voit à travers, ce qui lui permet de repérer aisément les intrus !

Tracer un plan. Tracer un plan est mission impossible. Non seulement le labyrinthe est d'une rare complexité, mais sa forme cylindrique complique la donne. Les angles ne sont pas droits, mais cela est imperceptible. Si un joueur insiste, donnez-lui des indications sur ce qu'il voit (droite, gauche, tout droit) et laissez-le essayer. Il verra par lui-même que ce n'est pas une idée applicable.

3. Salle du cristal

Cette salle comporte quatre issues. Au centre, un énorme cristal transparent et lumineux lévite un peu au-dessus du sol et tourne lentement sur lui-même. Les murs de la salle sont peints en noir et une tête de cerf rouge stylisée décore chacun d'eux.



Aide de jeu 2. Le sceau d'Arly.

Le cristal est de forme conique et mesure environ 1 mètre de haut pour autant de diamètre au niveau de sa surface supérieure. Tout en bas du cristal, un petit mécanisme métallique est accroché à la pointe du cône. Un PJ qui examine le dispositif en conclut qu'il doit pouvoir accueillir un petit objet. Si le sceau d'Arly est glissé à cet endroit, le chaton de la bague est repoussé et le plan miniature qu'il cache vient en contact avec le cristal. Le plan du labyrinthe est alors visible, agrandi et tout à fait lisible à la surface du cristal. Vous pouvez montrer l'aide de jeu numéro 2 aux joueurs.

Le plan ne fait pas tout, il faut encore comprendre qu'il faut rallier les pierres précieuses (les cercles de couleur) dans chacune des quatre sections indépendantes du labyrinthe et trouver le chemin pour y arriver. Vous pouvez vous référer à la solution donnée dans le plan général au repère 2.

Hélas, après 5 minutes, le cristal disparaît, et la chevalière tombe au sol. Cette épreuve est une épreuve de mémoire pour le futur prince. Elle est particulièrement difficile pour les PJ, mais les futurs souverains sont bien préparés à ce type d'exercice lors de leur formation.

Indiquez aux PJ qu'ils ne peuvent pas emporter le cristal avec eux. S'ils veulent commencer à recopier le labyrinthe, laissez-les faire et sortez votre chronomètre… au bout de 5 minutes, récupérez l'aide de jeu. En principe, le cristal réapparaît seulement au bout de 24 heures. Toutefois, si vraiment vos joueurs n'ont rien compris et sont dans une situation difficile, vous pouvez les aider en permettant au cristal de réapparaître au bout d'une heure.

Cette pièce n'est jamais attaquée par le minotaure. C'est un sanctuaire protégé par les têtes de cerf.

Épée d'Arly.

Au choix du PJ l'arme acquise peut être une épée courte, une épée longue ou une épée à deux mains. Cette lame d'acier possède une garde en forme d'andouillers (les bois) noirs d'un cerf et un rubis rouge au pommeau. C'est une arme +2 (en attaque au contact et aux DM). De plus, contre les ennemis d'Arly (comme les soldats du Ponant ou les tentacthuliens), elle inflige +1d6 DM.

Heaume d'Arly.

Ce heaume d'acier possède des bois de cerfs du même métal d'environ 40 cm de chaque côté. Le heaume donne un bonus de +1 en DEF à son porteur et lui permet de voir dans le noir à une distance de 20 mètres. De plus, une fois par combat, il peut déclencher un puissant éclair de foudre qui fuse de l'extrémité des andouillers de cerf du heaume (action d'attaque). L'éclair frappe en ligne droite sur une longueur de 20 mètres, toutes les cibles sur sa trajectoire subissent 6d6 DM ou la moitié en cas de réussite d'un test de DEX difficulté 15.

4. Cœur du labyrinthe

> Depuis environ une dizaine de mètres, une vibration sourde fait vibrer l'air devant vous. Soudain, au détour d'un angle, vous découvrez un spectacle à couper le souffle. Le couloir se termine brusquement au-dessus du vide. Sous vos pieds, un puits monumental plonge dans les ténèbres et, en son centre, face à vous, une énorme sphère dorée flotte dans les airs. Sa surface métallique renvoie votre reflet déformé. C'est elle qui produit cette étrange vibration, à la fois apaisante et énigmatique.

Le cœur du labyrinthe peut être atteint depuis n'importe laquelle des sections du labyrinthe, il comporte donc 4 accès. La sphère métallique mesure huit mètres de diamètre, elle est parfaitement lisse et elle lévite à environ 4 mètres du bord du puits. Elle est totalement insensible et imperméable à la magie ou aux agressions physiques.

Si un PJ entre en contact avec la sphère, il disparaît et est téléporté à l'entrée du labyrinthe. Un PJ peut sauter pour arriver jusqu'à la sphère, cela nécessite un test de DEX difficulté 10. En cas d'échec, le PJ tombe dans le puits. Au fond du puits, il subit 5d6 DM de chute (environ 15 mètres) avant d'être téléporté au sommet de ce même puits. Là il chute droit sur la sphère… qui le téléporte à son tour à l'entrée du labyrinthe.

Si un PJ a franchi toutes les étapes du labyrinthe (**toutes les sections et les zones de progression**) et qu'il se dirige vers la sphère à partir de l'accès nord (section 4), alors ses pieds rencontrent une passerelle invisible qui lui permet de traverser le gouffre et d'accéder à la sphère en marchant normalement. Il peut entrer dans la sphère. Il n'est pas téléporté à l'entrée du labyrinthe. Emmenez le joueur à l'écart du reste des joueurs et lisez-lui ceci sans que les autres ne l'entendent :

> La sphère t'accueille en son sein avec bienveillance. Tu ressens une grande force autour de toi, c'est une sensation étrange. L'instant d'après, tu te tiens debout au milieu d'une forêt de grands chênes. Des rais de lumière dorée percent entre leurs ramures. Il fait doux, l'air est calme. Tu entends un galop puissant et un cerf majestueux et noir apparaît entre les arbres. Il ralentit et s'approche au pas.

Demandez au PJ comment il réagit. S'il est agressif, la vision cesse immédiatement et il est téléporté dans le reliquaire dans son état actuel. Sinon, poursuivez :

> L'immense animal s'arrête à quelques mètres de toi et une source lumineuse naît entre ses bois imposants. La lumière se densifie puis prend la forme d'un objet qui lévite doucement jusqu'à toi.

Le PJ peut se saisir de l'objet et le cerf baisse la tête en signe d'assentiment. Le PJ est alors téléporté vers le reliquaire après avoir été soigné. Tandis que chaque PJ récupère son objet, demandez-lui de faire un test de SAG difficulté 15. En cas de succès, il remarque que le poitrail du cerf porte une plaie, un sang noir s'en écoule. Mais le cerf et la vision disparaissent avant que le PJ ne puisse en apprendre davantage.

Le cœur du labyrinthe est une entité semi-consciente. À l'intérieur de la sphère, le prince a dû passer de nouvelles épreuves, oniriques. Le cœur reconnaît les PJ pour ce qu'ils sont, des amis de la Principauté (donc elle les soigne) mais pas des héritiers du trône (elle ne leur fait donc pas passer les autres épreuves). Chaque PJ **récupère tous les PV perdus et obtient un objet magique (voir marges)**. Ensuite, il est téléporté jusque dans le reliquaire. Toutefois, si des sorts ont été dépensés (sorts de soins, par exemple), ils ne sont pas récupérés.

Même si les PJ ne sont pas tous entrés dans le cœur en même temps, l'entité les relâche simultanément dans le reliquaire.

Objets magiques

Le cœur du labyrinthe choisit pour chaque PJ l'objet qui lui convient le mieux. Donnez simplement au joueur la liste des 6 ob-

Le minotaure

Massif et tout en muscle, mesurant plus de deux mètres, une tête de taureau et des sabots qui font trembler le sol à chacun de ses pas, voici le minotaure !

Niveau 6

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 16* **DEF** 18 **PV** 60

**(+3 dans le labyrinthe)*

Encorner +10 **DM** 2d6+8

Grande hache +10 **DM** 2d6+8

Charge du minotaure : Le minotaure se déplace de 20 mètres et réalise une attaque d'encornement. Lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, la victime doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*. Dans ce cas, il piétine sa victime ou la projette contre le mur opposé, et les DM sont doublés.

Désorienté : Lorsque le minotaure charge, le bruit de ses sabots semble venir de partout et de nulle part. Il surgit d'un mur et les PJ doivent faire un test de SAG difficulté 15 pour ne pas être désorientés. Si le test est réussi, le PJ peut attaquer le minotaure avant ou après sa charge en fonction de son initiative. Un PJ désorienté ne peut pas agir à ce tour, il ne peut que voir le minotaure disparaître à nouveau dans un mur après son attaque.

Bouclier : Si la cible de la charge porte un écu aux armoiries d'Arly (comme celui du prince), elle obtient un bonus de +10 en DEF, car le minotaure est loyal à la Principauté.

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié de son total, le minotaure devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Immortel : Le gardien est immortel, il est lié au labyrinthe et ne saurait exister en dehors de ce lieu.

Lorsqu'il est vaincu, il se reconstitue dès qu'une créature vivante utilise une zone de téléportation du labyrinthe (ou au plus tard après 24 heures). Il réapparaît avec tous ses PV.

Tactique : Le minotaure choisit un intrus au hasard et le charge. Il surgit à travers un mur ou d'un couloir et tente d'encorner sa cible avant de disparaître à travers le mur d'en face. Parfois, à votre guise, il reste pour quelques tours de combat. Variez la durée des accrochages pour surprendre vos PJ et faire monter la tension. Les PJ semblent prendre l'avantage sur lui ? Il fait un pas de côté et disparaît à nouveau à travers un mur !



Médaillon d'Arly

Un gros rubis rouge est enchâssé dans ce médaillon de métal noir. Le porteur du médaillon augmente de +9 son nombre de PV maximum et il double son rythme de guérison naturel. S'il meurt alors qu'il porte ce médaillon, il réapparait au monastère de Valarion 1d6+1 jours plus tard, mais le médaillon augmente désormais le nombre de PV maximum de 3 PV de moins (6 au lieu de 9, puis 3 au lieu de 6 en cas de mort supplémentaire).

Arc d'Arly

Arc court ou long, au choix du PJ. Cet arc étrange est constitué de deux bois de cerfs jumelés. Une très fine corde est attachée à chaque pointe et elles se rejoignent rapidement pour former une tresse qui constitue la corde principale. La présence des nervures aux extrémités oblige le tireur à utiliser l'arc à l'horizontale. Il s'agit d'une arme +2 (attaque à distance et DM) et, 2 fois par combat, au prix d'une action limitée, lorsqu'une flèche est encochée, l'arc peut tirer 3 flèches qui affectent 3 cibles qui font face au PJ et distantes de moins de 10 mètres les unes des autres.

jets disponibles et laissez-le choisir celui qu'il préfère, dans l'ordre d'arrivée dans la sphère, étant entendu que ce n'est pas son PJ qui a choisi, mais bien l'entité du labyrinthe. N'hésitez pas à conseiller vos joueurs pour les aider à faire un choix cohérent avec les capacités de leur PJ.

Tous ces objets sont liés à leur porteur. Si l'objet est détruit, il disparaît dans un éclair de lumière, mais se reconstitue au prochain lever de soleil. Si l'objet est perdu, le PJ peut le rappeler à lui une fois par jour au prix d'une action limitée.

Toutefois, si jamais le PJ agit volontairement contre les intérêts de la Principauté (à la discrétion du MJ), l'objet disparaît et rejoint définitivement le cœur du labyrinthe.

5. L'épreuve

La mystérieuse salle 5 n'apparaît pas sur le plan. Il s'agit de la suite de l'épreuve des rois et les PJ n'y sont pas invités.

6. Reliquaire

Le reliquaire est une pièce circulaire décorée de fresques qui dépeignent les hauts-faits des sœurs de la lame. En son centre, un autel de granit accueille la couronne royale, lorsque le trône d'Arly est vacant, en attendant celui qui réussira l'épreuve des rois. L'autel est vide à ce moment de l'aventure, puisque les PJ ont probablement la couronne avec eux.

Deux issues fermées par des portes, l'une noire (ouest), l'autre rouge (est), mènent hors de la salle. Celui ou celle qui coiffe la couronne d'Arly peut franchir l'arche de pierre blanche peinte sur le mur sud. Cette arche mène dans la chapelle du monastère (repère M).

Lorsque les PJ arrivent du cœur du labyrinthe, lisez ceci :

> Après l'expérience mystique du cœur du labyrinthe, le retour à la réalité est brusque. Vous vous retrouvez sans transition dans une pièce circulaire décorée de fresques où 4 sœurs de la lame sont de faction devant un autel vide. Elles dégainent leurs épées avec une synchronisation trop parfaite pour être naturelle et vous attaquent sans un mot.

Sœur de la lame (4)



FOR +0 **DEX** +3 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 19 **DEF** 18 **PV** 36

Vivelame (critique sur 18-20) +8
DM 1d10+2

Imparable. Sur 15 ou plus au résultat du d20, la sœur réussit automatiquement son attaque au contact et elle inflige 1d6 DM supplémentaires, même si elle n'a pas atteint la DEF de son adversaire.

Esprit collectif : Tant qu'elles sont dominées par un même tentacthulien, les sœurs de la lame bénéficient d'une parfaite coordination. Si plusieurs sœurs attaquent la même cible, elles bénéficient toutes d'un bonus de +2 en attaque.

Les sœurs partagent une même conscience et coordonnent parfaitement leurs attaques. Il y a toutefois une exception, Élysée la rebelle. Utilisez la sœur bègue pour donner des indices aux PJ sur la possibilité de vaincre les sœurs sans que la scène ne se termine dans un bain de sang.

- Au premier round de combat, Élysée hésite, alors que toutes les autres sœurs ont 19 d'initiative, elle agit en dernier dans le tour.
- Au second tour, après avoir fait rouler les dés derrière votre écran, décrivez comment elle attaque avec brio : sa lame se dirige avec vitesse et précision vers la gorge du PJ. Mais elle stoppe son geste au dernier instant, tandis qu'un rictus d'effort déforme son visage. Si son adversaire direct réussit un test d'INT difficulté 10, il peut lire dans ses yeux une lutte intérieure féroce.
- Au troisième tour de combat, Élysée fait quelques pas en retrait et ne combat pas. Elle porte la main à son médaillon rose et

l'étreint. Son visage redevient de marbre, froid et sans émotion, comme celui de ses consœurs.

- Aux tours suivants, elle combat normalement.

Après cela, les PJ auront éventuellement compris qu'il est possible de libérer les sœurs en leur arrachant le médaillon. Si cette méthode est beaucoup plus éthique que de massacrer les moniales, elle n'est pas beaucoup plus facile.

Arracher un médaillon. Pour attraper le médaillon, un PJ doit réussir un test d'attaque à mains nues (attaques au contact) avec un malus de -4. En cas de succès, un test de FOR difficulté 10 permet d'arracher le médaillon.

Lorsqu'une sœur est débarrassée de son collier de servitude, elle s'écroule inconsciente pour 1d6 minutes. Ensuite, elle reste *affaiblie* pour 1d6 heures, le temps de récupérer du terrible asservissement mental qu'elle a subi pendant plusieurs semaines. Il est toutefois possible de la guérir instantanément grâce à la Coupe de vie.

Il est aussi possible de neutraliser les sœurs en infligeant des DM temporaires (voir le *livret des règles* p. 10).

Bien entendu, la solution la plus barbare consiste à les tuer puis à les ramener à la vie grâce à la Coupe de vie. Cette solution est toutefois la plus mauvaise, car les sœurs ainsi traitées ne seront pas valides pour les aider pour la suite.

Dès que les 4 sœurs sont neutralisées, les PJ entendent du bruit qui provient de la porte noire (ouest). La porte s'ouvre au tour suivant, laissant entrer deux sœurs aux cheveux sales et aux robes déchirées. Elles manient des pioches, dont elles se servent pour attaquer les PJ. Leur DEF est réduite à 13 et elles infligent seulement 1d6 DM chacune.

À chaque tour suivant, 1d6-2 sœurs supplémentaires arrivent des mines (voir repère 6) : le tyran cérébral a lancé l'alerte et tous ses esclaves se précipitent pour le protéger. Au total, ce sont plus de cinquante sœurs qui sont prêtes à se précipiter sur les PJ, il faut donc stopper rapidement l'entité qui les contrôle !

Prince Thomar



Le prince a le regard fou, il est blanc et émacié, seulement équipé d'un pagne souillé et de la longue épée affûtée habituellement utilisée par les sœurs de la lame.

Chevalier de niveau 7

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 12 **DEF** 10 **PV** 56

Vivelame (critique sur 19-20) +10 **DM** 1d10+3

Attaque à outrance. Sur 15 ou plus au résultat du d20, le prince réussit automatiquement son attaque au contact et il inflige 1d6 DM supplémentaires, même s'il n'a pas atteint la DEF de son adversaire.

À ce moment-là, si les PJ n'ont pas encore soigné les sœurs en armes, Élysée reprend conscience et leur lance : *« Nous nous occupons de retenir nos sœurs, soignez-moi et foncez à la porte rouge pour sauver le prince ! »*

Il serait sage de suivre son conseil et de se précipiter dans la salle 7.

7. Nécropole des sœurs

Cette nécropole comporte des centaines de niches où sont entreposées des urnes. Un autel de pierre noire qui porte le symbole d'un écu est dressé au centre de la salle. Le mur du fond a été abattu à coup de pioche et s'ouvre sur un passage ténébreux.

Les urnes contiennent les cendres des sœurs de la lame. Le lieu est sous le patronage de Guardal, dieu de la loyauté et des gardiens. Le passage mène aux tunnels exploités par les tentacthuliens. Toutes les sœurs asservies, à l'exception des 4 qui gardent le reli-

Sceptre d'Arly

Ce bâton noir orné d'une pierre rouge légèrement lumineuse apporte un bonus de +2 en attaque magique à son porteur. Il augmente de +1d6 tous les DM élémentaires des sorts (feu, froid, foudre, acide) et son porteur divise par 2 tous les DM élémentaires qu'il subit.

Figurine d'Arly

Cet objet est une simple figurine de cerf en pierre noire. Son porteur peut invoquer un cerf noir pour lui servir de monture une fois par jour pendant 8 heures d'affilée ; la monture parcourt 10 km par heure (la moitié si elle transporte un second passager). Le cerf peut attaquer une fois par tour lorsque le PJ le monte et lui en donne l'ordre. S'il perd des PV ou s'il est réduit à 0 PV, le cerf revient au maximum de PV le lendemain.
Si le PJ est un chevalier, cette monture peut remplacer sa fidèle monture (rang1) ou sa monture magique (rang 3). Dans ce dernier cas, il peut l'invoquer aussi souvent qu'il le veut.

FOR +5 **DEX** +2 **CON** +5 **INT** -2 **SAG** +2 **CHA** +0, **DEF** 16 **PV** (niveau x 5) **Init** 14, **Bois** + niveau du personnage +5
DM 2d6+5

Gardes tentacthulien (2)



Niveau 5

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +3 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 16 **DEF** 17 **PV** 45

Attaque mentale (50 m) +6 **DM** 1d6+3

Tetsubo (masse à 2 mains) +8 **DM** 2d6+5

Tentacule +8 **DM** 1d4 + spécial

Attaques multiples : Le tentacthulien peut utiliser une action limitée pour effectuer 2 attaques parmi 3 (arme, tentacule et attaque mentale).

Attaque mentale : Le tentacthulien doit réussir un test d'attaque (+6) contre la valeur d'INT ou de CHA de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (1d6+3 DM).

Explosion mentale (L) : Une fois par combat, le tentacthulien peut provoquer une vague de souffrance mortelle dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 4d6 DM et peuvent faire un test de CHA ou d'INT (au choix) difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM. Ceux qui ratent leur test sont de plus étourdis pendant 1 tour.

Tentacule : Lorsqu'une créature est touchée par le tentacule, elle doit faire un test de FOR difficulté 15. En cas d'échec, le tentacthulien enserre la gorge de sa victime et le monstre en profite pour lui enfoncer son tentacule dans la gorge et libérer un nuage de spores dans ses poumons. La victime reste KO debout à son prochain tour (aucune action) puis elle passe sous le contrôle du tentacthulien. Prenez la fiche du PJ et utilisez-là pour attaquer les autres PJ comme s'il s'agissait d'une créature. La domination dure 3 tours ou jusqu'à ce que le maître tentacthulien soit tué. Le tentacthulien ne peut pas contrôler plus d'une créature par combat.

Le contrôle du tentacthulien peut être brisé par un sort de Délivrance (prêtre rang 3).

quaire, travaillent à l'excavation d'un nid qui doit accueillir une nouvelle colonie de tentacthuliens. Une fois l'alerte donnée, elles surgissent par petits groupes à l'appel du tyran cérébral et attaquent les PJ.

Les galeries creusées par les sœurs mènent vers les plus sombres profondeurs du monde, là où vivent de terribles créatures, dont les tentacthuliens. Une fois ces événements terminés, il sera impératif que les sœurs condamnent cet accès.

8. Nécropole des mères

Cette salle est manifestement une nécropole. Les murs sont creusés de dizaines de profondes cavités dans lesquelles reposent des ossements. Un autel de pierre rouge qui porte le symbole d'une épée est dressé au centre de la salle. À part ces éléments, la pièce est totalement vide.

Le lieu est sous le patronage de Irrion, dieu de l'ordre et de la noblesse, et semble inoccupé mais, en réalité, la pièce n'est pas vide du tout. Cette vision est provoquée par le tyran cérébral. Il s'agit d'une ultime ruse destinée à ralentir les PJ, le temps de regrouper suffisamment de sœurs asservies pour submerger les héros.

L'illusion s'ancre dans l'esprit des PJ et la suggestion est si puissante qu'ils peuvent croire qu'ils visitent la pièce, alors qu'ils n'ont pas bougé de l'entrée. Si les PJ font des recherches dans la salle, demandez-leur un test de SAG.

Celui qui obtient le plus haut résultat perçoit un scintillement étrange au fond de la nécropole, un chuchotement résonne dans sa tête « *à l'aide...* » Cette voie de femme, c'est celle de Jehanne, la mère supérieure (test d'INT difficulté 10 pour la reconnaître). Si un joueur annonce que son per-

Tyran cérébral

Cette affreuse créature ressemble à un cerveau géant de près de deux mètres de diamètre, constitué d'une infâme gélatine rosâtre qui n'est pas sans rappeler certains desserts gnomes. Ce bulbe est supporté par une douzaine de puissants tentacules.

Niveau 7

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +5
INT +6 **SAG** +3 **CHA** -3
Init 10 **DEF** 12 **PV** 85

Attaque mentale (50 m) +11 **DM** 2d6+6

Tentacule (4 tentacules) +10 **DM** 1d6+4

Attaque mentale : Le tyran cérébral doit réussir un test d'attaque (+11) contre la valeur de CHA ou d'INT de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (2d6+6 DM).

Tentacules : Le tyran cérébral peut attaquer jusqu'à 4 créatures à son contact à chaque tour, chacune avec un seul tentacule. Il peut faire une attaque mentale à chaque tour en plus de ses attaques de tentacule.

Chair à canon : Une fois par tour, le tyran cérébral peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place une créature qu'il tient en son pouvoir de *domination* située à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Domination : À la place d'une attaque mentale, le tyran cérébral peut tenter de dominer un adversaire. Il doit réussir un test d'attaque mentale (+11) contre la valeur de CHA de son adversaire. Si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test de SAG difficulté 15 ou passer sous le contrôle du tyran. Le tyran ne peut pas contrôler plus d'une créature à la fois. La domination ne cesse que si la créature ou le tyran tombe à 0 PV ou si le tyran le décide.

Illusion : Le tyran cérébral peut recouvrir son environnement d'une puissante illusion pour tromper ses adversaires (voir le texte). Il peut ainsi devenir invisible, modifier l'apparence d'un lieu, etc.

Métamorphose : Le tyran cérébral peut métamorphoser un tentacthulien pour lui donner l'apparence d'une créature qu'il tient en son pouvoir de domination. La transformation dure tant que le tyran reste concentré, sans limite de temps ou de distance. Le tentacthulien obtient aussi l'accès à la mémoire de la victime, qu'il imite à travers le lien qui l'unit au tyran cérébral.

Colliers de servitude : Les tentacthuliens savent créer des colliers de servitude en prélevant des morceaux de la gelée cérébrale d'un tyran. Après une cérémonie d'une durée de 5 minutes, le tyran ou un tentacthulien peut prendre le contrôle de la personne, mais il n'a pas accès à sa mémoire. Un tyran ou un tentacthulien peut tenir en son pouvoir jusqu'à 5 cibles par point de Mod. d'INT. Si le tyran meurt, tous les colliers deviennent inertes.



sonnage se concentre pour distinguer une illusion autorisez lui un test de SAG difficulté 10. Il est aussi possible de porter une attaque en aveugle dans la zone repérée (test d'attaque contre une défense de 20) : en cas de succès, cela revient à blesser le tyran (lancer les DM), ce qui met immédiatement fin à l'illusion.

Si les PJ ne se doutent de rien, au moment où ils ressortent de la pièce, demandez-leur un test de SAG. Celui qui obtient le plus haut résultat entend « *Au secours, arghh !* ». Cette fois, Jehanne a parlé à voix haute, ce qui lui vaut une violente riposte mentale qui lui fait perdre conscience. L'attaque brise l'illusion durant un instant et les PJ aperçoivent un énorme bulbe cérébral et des tentacules dans un flash…

Lorsque qu'un PJ réussit à percer l'illusion, ou dès que le tyran cérébral est blessé, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

> Soudain, un voile se déchire. L'air ondule et le corps du prince Thomar apparaît, couché sur l'autel de pierre. À ses pieds, la mère supérieure est attachée par de lourdes chaînes et bâillonnée. Des sortes de fins tuyaux la relient à Thomar. Une créature de cauchemar occupe le fond de la nécropole, un énorme bulbe cérébral juché sur des tentacules. Le monstre hideux est flanqué par deux créatures à tête d'éléphant, similaires au faux prince que vous avez vaincu, chacune d'elle armée d'une énorme masse à deux mains. Un gros coffre de métal est entreposé contre le mur du fond.

Dès que les PJ ont percé à jour le tyran, les bruits de combat redoublent dans la pièce précédente. Un groupe d'une dizaine de sœurs asservies vient d'entrer dans le reliquaire… il devient urgent d'en terminer.

Déroulement du combat

- Les 2 tentacthuliens utilisent leur explosion mentale chacun à leur tour durant les 2 premiers tours, ensuite ils attaquent au corps à corps.
- Le tyran cérébral prend le contrôle de Thomar : le prince se redresse, arrache les tuyaux qui pendent à son cou dans une gerbe de sang et se saisit de l'épée de Jehanne. Le tyran l'utilise pour se protéger et attaquer les PJ qui viennent à son contact. À chaque fois que le tyran cérébral utilise sa capacité *chair à canon*, c'est Thomar qui prend le coup. En parallèle, il poursuit ses attaques mentales.
- Si Thomar est réduit à l'inconscience, le tyran tente de prendre possession d'un autre PJ et l'utilise de la même façon.
- Si le combat tourne en défaveur des PJ, vous pouvez vous servir de Jehanne comme d'un joker : elle surgit derrière un tentacthulien et l'étrangle à l'aide des chaînes qui la retiennent prisonnière.
- À l'inverse, si les PJ s'en sortent trop bien, les sœurs qui bloquent le reliquaire sont submergées : plusieurs sœurs asservies réussissent à se frayer un chemin dans la pièce et prennent les PJ à revers.
- Dès que le tyran cérébral est abattu, toutes les sœurs asservies retrouvent leurs esprits. Selon la situation, vous pouvez considérer qu'Élysée et ses camarades ont encore la force de venir prêter main forte aux PJ ou au contraire estimer qu'elles ont été vaincues.

Délivrer Jehanne. Les chaînes qui retiennent la mère supérieure sont particulièrement solides, il faut réussir un test de FOR difficulté 20 (action de mouvement) ou infliger 12 points de DM (action d'attaque) en une seule fois pour briser chacune d'elles. Il y a 2 chaînes.

Jehanne sert de nourrice au prince par un système de transfusion sanguine dont les tentacthuliens ont le secret. Plongé dans un sommeil magique nécessaire à la métamorphose de l'imposteur, Thomar ne pouvait se nourrir. Une étrange ironie malsaine de la part du destin pour celle qui fut parfois une mère de substitution pour le prince.

Pierre des géants. Si un joueur à la mauvaise idée de vouloir invoquer les géants au milieu de ce combat, rappelez-lui que le plafond est situé à un peu plus de 2 mètres de hauteur. Un géant tiendrait à peine à quatre pattes… De toute façon, le complexe (comme tout le labyrinthe) est conçu pour empêcher toute tentative de téléportation,

donc si le PJ insiste, il aura simplement perdu une précieuse munition.

Le coffre de métal. Il n'est pas fermé à clef et contient les quelques possessions du tyran. On y trouve pêle-mêle du matériel de chirurgie étrange et souillé de sang, des colliers de servitudes non actif (le médaillon est vide), une bourse contenant 18 petits rubis, chacun d'une valeur de 50 pa, et enfin une lettre portant un cachet en forme de patte d'ours (ce qui correspond au sceau du Comté du Ponant). Le contenu de la lettre est celui-ci :

> Voici un échantillon du paiement qui sera versé à votre ambassadeur à Virylène, lorsqu'il sera avéré que le prince est bien un pantin sous votre contrôle. Prenez soin du véritable héritier, nous ne voulons pas qu'il lui arrive malheur. Détruisez cette lettre mais gardez le prince en vie : une fois le traité signé, nous lui rendront sa place, le temps de mettre un terme à sa lignée.

La lettre n'est pas signée, mais le sceau et le nom de la capitale du Ponant pointent clairement dans la direction de la nation voisine.

Conclusion

Les PJ sont sans doute dans un sale état – et vous disposez de tous les outils pour que ce soit le cas –, vainqueurs mais épuisés. Les sœurs reprennent peu à peu conscience. Elles sont un peu perdues et Jehanne essaye de les rassurer. Le prince remercie chaleureusement les PJ, même s'il est encore un peu désorienté. Il se rappelle avoir réussi l'épreuve des rois et tout a basculé lorsqu'il a coiffé la couronne. En réalité, il s'est fait piéger par une illusion du tyran cérébral et il a coiffé un collier de servitude à ce moment-là. Ses souvenirs ne lui reviennent que peu à peu.

Si les PJ ont eu besoin du coup de pouce de Sylnéria pour démasquer l'imposteur, la tante de Thomar fait partie des prisonniers asservis, ainsi que le messager venu de Myrlune. Si ce n'est pas le cas, les PJ retrouvent Sylnéria dans le monastère où elle est en train de collecter des indices sur l'étrange comportement de Thomar et la disparition des sœurs.

Assez rapidement, les sœurs effectuent le rituel collectif pour ouvrir l'arche qui mène à la chapelle (repère M). Une fois de retour au monastère, si les PJ n'y pensent pas, Sylnéria informe Thomar de l'attaque du Ponant. Il faut dormir un peu et repartir rapidement pour défendre la principauté contre l'envahisseur.

Mais ceci vous sera conté dans la prochaine aventure. En attendant, les PJ passent au niveau 8.

4 • Le Dragon

En quelques mots...
Le complot du comté de Ponant éclate désormais au grand jour. Les manœuvres militaires ont commencé. D'abord, il faut tenir la ville Myrlune puis lever la malédiction de la cité maudite de Rampart pour espérer guérir le royaume et gagner la guerre.

Fiche technique

ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTÉRACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆

La quatrième aventure de ce livret est destinée à des personnages de niveau 8. Les héros ont sauvé le prince, parti immédiatement pour Ferrance, la capitale. Les PJ ont pour mission d'assurer la défense de Myrlune lors de l'assaut ennemi. Un enjeu stratégique pour la suite de la guerre. Ensuite, tout indique que le destin du pays va se jouer à la Plaie du dragon, où a été bâtie la cité-forteresse de Rampart. Là-bas, les PJ vont devoir passer de l'autre côté du miroir pour vaincre le dragon et aider la reine Lysandre à trouver le repos éternel. Ce n'est qu'à cette condition qu'il sera alors possible de retrouver Thomar sur le champ de bataille pour le grand final de la campagne face au terrible Grizzly, général gigantesque de l'armée du Ponant.

Lisez ou paraphrasez ceci en adaptant le texte à votre situation :

> Après le terrible combat contre l'indicible créature qui tenait les sœurs de la lame sous son emprise, vous reprenez vos forces et vos esprits au monastère. Le soir même, Thomar vous a convié à un conseil de guerre. Sylnéria vous a informé que la ville de Fourche est tombée aux mains du Ponant. Une petite armée se dirige vers Myrlune, tandis que le gros des forces de l'ennemi marche sur la capitale. Le prince ne peut être sur tous les fronts, il a besoin de vous.
>
> *« Vous avez déjà tant fait pour Arly. Mais en ce moment crucial, la Principauté a encore besoin de vous. Jehanne et ma tante m'accompagneront à Ferrance, où je dois monter sur le trône et organiser notre armée. À vous, je demande de défendre Myrlune jusqu'à l'arrivée des renforts de Fort Colline. Acceptez-vous d'être ma voix et mon bras dans cette bataille ? »*

Les PJ n'ont peut-être pas envie de laisser le prince seul. S'ils demandent à l'accompagner, il refuse :

> *« Vous êtes des inconnus à la cour. J'aurai besoins de l'appui de gens connus, comme la mère supérieure ou ma propre tante. De plus, les dangers qu'on affronte dans ce panier de crabes ne sont pas de ceux que l'on combat l'épée à la main. Vous vous sentiriez inutiles… Myrlune est un lieu essentiel du territoire au niveau stratégique, mais aussi un endroit d'équilibre et d'alliance avec les elfes. La ville ne doit pas tomber. »*

Une fois l'affaire réglée, le prince leur explique l'enjeu de Myrlune (voir *Le Pont sur la Lyne* en marge page 98), puis il leur remet un ordre de mission qu'il scelle avec le sceau royal. Le parchemin indique que les PJ agissent au nom du prince. Enfin, chacun va dormir dans le pavillon royal. Au matin, lisez ou paraphrasez ceci :

> Les sœurs, remises sur pieds grâce à la Coupe de vie, ont veillé sur votre sécurité et celle du prince toute la nuit. Au petit matin, vous êtes réveillés par un cri d'alarme. Vous accourez à l'extérieur, juste à temps pour apercevoir trois majestueuses créatures, mi-félins mi-rapaces, atterrir dans la cour. Des griffons, montés par des chevaliers elfes de haut rang. Des attelages de légende. Le prince se tourne vers vous *« Ma tante garde de bonnes relations avec les elfes, j'espère que vous voici rassuré sur mon voyage… »*

Hélas, les PJ ne bénéficieront pas du même traitement de faveur. Chacun des griffons emporte un seul passager en plus de son maître.

> Sylnéria, Jehanne et Thomar montent chacun sur un griffon en compagnie d'un elfe. Juste avant que sa monture ne se jette dans le vide, le prince se tourne vers vous. *« Une fois la bataille de Myrlune remportée, je compte sur vous pour agir dans l'intérêt d'Arly ! »* Puis les griffons plongent



Rodrick en mauvaise posture face au gigantesque Grizzly !

dans la vallée en contrebas et disparaissent dans un méandre de la gorge.

Voici les PJ seuls avec les sœurs de la lame, elles sont une cinquantaine, très disciplinées et redoutables combattantes. En l'absence de Jehanne, c'est Élysée qui prend le commandement. Libérée de l'influence des tentacthulien, elle n'est plus bègue. Elle a pour mission d'accompagner les PJ et de suivre leurs consignes pour la défense de Myrlune.

Demandez au PJ comment ils organisent la troupe en marche. Les sœurs ont l'habitude de marcher en 2 colonnes et d'envoyer 3 lames en éclaireuses. Les PJ restent-ils à leurs côtés où prennent-ils un peu d'avance ? Élysée leur fait confiance si un ou plusieurs PJ se proposent de faire office d'éclaireurs.

La bataille de Myrlune

Ce chapitre va vous permettre de mettre en scène la bataille de Myrlune, où le poids des actions des PJ sera déterminant. D'ailleurs, les actes des PJ lors de l'aventure 3 pèsent déjà dans la balance. S'ils ont été réactifs pour démasquer l'imposteur tentacthulien, ils se sont offerts du temps et la bataille aura sans doute lieu à la croisée des chemins. Dans ce cas, la balance penche du bon côté. À l'inverse, s'ils ont été lents, elle s'incline dangereusement du côté de la défaite, et Myrlune court un grand danger.

Pour simuler cet équilibre, nous utiliserons des points de victoire. Chaque action ou événement positif pour le camp des PJ rapporte un ou plusieurs **points de victoire** indiqués en gras dans le texte. Chaque action ou événement négatif leur en fait perdre. À la fin du chapitre, vous devrez faire la sommes des points obtenus, et une table vous décrira l'issue de la bataille. N'oubliez pas de noter chaque point gagné ou perdu lorsque le texte l'indique.

Une question de temps

À présent, retrouvez le temps « *T* » que les PJ ont mis pour rentrer au monastère après avoir démasqué l'imposteur (aventure 3, p. 80). Cette valeur détermine où en sont les troupes du Ponant. En effet, elles n'attendent pas les PJ pour agir ! Cette durée s'échelonne de 1 à 5 jours, et en voici les conséquences :

1 jour

Les PJ arrivent à la croisée des chemins un peu avant l'armée du Ponant. Si les bandits de la croisée des chemins sont leurs alliés, c'est eux qui les préviennent de l'arrivée de l'ennemi, sinon ce sont des éclaireurs envoyés par la cité de Myrlune.

Quoi qu'il en soit, cela laisse du temps aux sœurs de la lame pour établir une position défensive avantageuse ou une embuscade. Les PJ gagnent **3 points de victoire**. Éventuellement, **1 de plus** s'ils mettent à profit ce temps pour vous surprendre avec un plan d'attaque particulièrement bien ficelé en utilisant tous leurs alliés potentiels (bandits, géants).

Après une longue descente des montagnes vers la forêt, vous arrivez enfin à la croisée des chemins. Là, un éclaireur vous informe que l'armée du Ponant est à moins d'une heure de marche de votre position actuelle. Vous êtes arrivé avant l'ennemi. C'est une excellente nouvelle, car cela va vous laisser du temps pour vous reposer et vous préparer au combat. Vous allez en avoir besoin car, d'après vos renseignements, l'ennemi vous est bien supérieur en nombre.

1.5 jour

Les deux armées se rencontrent à la croisée des chemins. Les PJ n'ont pas d'avantage particulier. La bataille va être rude. Les forces du Ponant sont en supériorité numérique, mais les sœurs de la lame constituent une troupe d'élite. Les PJ obtiennent **2 points de victoire**. Si les PJ ont à leur disposition quelques alliés (voir *Les Forces en présence*, plus bas), la victoire ne devrait pas leur échapper.

Après une longue descente des montagnes vers la forêt, vous arrivez enfin à la croisée des chemins, lorsque vous entendez retentir le cor des armées du Ponant. Les bois résonnent bientôt du cliquetis métalliques des armures, des lames que l'on tire au clair, des visières des casques

Le Pont sur la Lyne

La petite bourgade est d'une grande importance stratégique. Le pont sur la Lyne est le point de passage obligé entre le comté de Wyks et le Ponant, partout ailleurs, le cours de la rivière forme une gorge étroite et abrupte. Or le comté de Wyks abrite une forte garnison de nains à Fort-Colline qui pourrait prendre à revers l'armée qui marche sur Ferrance. C'est exactement ce que le prince veut faire, et c'est exactement ce que le Ponant veut empêcher.

Live ou playback ?

Rock'n'roll baby ! J'ai bien connu Elvis Presley, on a joué à *Donj'* en 1976 à Memphis… je te l'ai déjà raconté, cher débutant prometteur ? Bon, une autre fois peut-être… Mais le jeu de rôle, c'est comme la musique. Il y a le *live* et le *playback*, tu vois ? Eh bien, jouer la bataille de Myrlune, c'est la même qu'un concert du *King*. Afin de t'aider à narrer la bataille, je te propose ici un découpage simple de son déroulement avec de petits textes à lire à chaque étape. Bref, du *playback*. C'est sécurisant. Papy est là pour t'aider.

Toutefois, si tu te sens bien, si t'as le jeu de jambes, tu ne dois pas te sentir prisonnier de ce canevas. N'hésite pas à modifier les descriptions afin de coller à la réalité du terrain. Si tes joueurs font preuve d'imagination et d'initiative – genre solo de *guitar hero* –, essaye de rebondir sur leurs idées. Si tu t'en sens capable, cela leur fera plaisir. *Yeah babay*, c'est ça le *live*. Mais il va falloir te retrousser les manches et transpirer si tu veux devenir une bête de scène. Comme Elvis…

qui se ferment. Soudain, vous apercevez l'ennemi entre les frondaisons. Les soldats du Ponant, sûrs de leur supériorité numérique, vous chargent dans une puissante clameur. La bataille pour Myrlune vient de commencer !

2 jours

Les PJ arrivent à la croisée des chemins après l'armée du Ponant. Leurs traces, qui se dirigent vers Myrlune, sont immanquables. Un PJ rôdeur ou un druide peut déterminer que l'armée ennemie a campé ici la veille. Les PJ arrivent à Myrlune au moment où l'assaut sur la petite bourgade débute et ils prennent l'armée du Ponant à revers. Cela leur octroie **1 point de victoire**.

Après une longue descente des montagnes vers la forêt, vous êtes arrivés à la croisée des chemins, où vous avez constaté que l'armée adverse était déjà passée. Ignorant la fatigue, vous avez pressé le pas dans l'espoir de ne pas arriver trop tard. À Myrlune, les bruit de la bataille vous ont fait craindre le pire, mais vos efforts n'ont pas été vain, la bataille contre les maigres forces de Myrlune est à peine engagée. L'armée du Ponant croyait à une victoire facile, mais voici que vous les prenez à revers. Malgré cet avantage, vous constatez qu'ils sont bien plus nombreux que vous.

3 jours

Lorsque les PJ passent par la croisée des chemins, les restes du campement de l'armée du Ponant datent déjà de la veille. Lorsqu'ils arrivent à Myrlune, la bourgade est déjà à feu et à sang. Elle est sur le point de tomber après avoir vaillamment résisté pendant vingt-quatre heures. Seul l'arbre-cœur n'est pas encore tombé aux mains de l'ennemi. Le pont est déjà pris, mais il n'a pas encore été détruit. Les PJ ne gagnent **aucun point de victoire**.

Après une longue descente des montagnes vers la forêt, vous êtes arrivés à la croisée des chemins, bien trop tard pour intercepter l'armée adverse. Vous repensez alors au temps que vous a fait perdre le monstre imposteur qui avait usurpé l'identité du prince… Ignorant la fatigue, vous avez pressé le pas mais, arrivés à Myrlune, vous découvrez une scène tragique. Les maisons sont en feu, les cadavres des défenseurs de Myrlune mais aussi des civils jonchent le sol. Malgré l'horreur, tout n'est pas perdu : en effet, quelques habitants résistent encore depuis l'arbre-cœur où ils ont trouvé refuge. De plus, le pont sur la Lyne n'a pas encore été détruit. Devant l'urgence de la situation, vous vous jetez dans la bataille !

4 jours et plus

Les PJ arrivent trop tard, la ville de Myrlune est ravagée, tous ses habitants sont soit en fuite, soit morts. Le pont sur la Lyne a été détruit et l'armée adverse commence à fortifier sa position. Les PJ débutent le combat avec un **malus de 3 points de victoire**. S'ils l'emportent, ils libèrent Myrlune, mais

Ceci n'est pas une erreur

Les plus attentifs d'entre vous auront remarqué que pour calculer la valeur T, nous aurions dû prendre en compte le temps du voyage initial avec le faux prince, mais nous avons choisi de ne tenir compte que du temps de retour pour deux raisons. D'une part pour vous simplifier les calculs, Et d'autre part afin de laisser une chance aux PJ de rattraper leur retard grâce à la marche forcée (tableau p. 80 de l'aventure 3). Il est parfois préférable de sacrifier un peu de réalisme au bon déroulement du jeu.

Les figurines cartons

Pour représenter les éclaireurs de l'armée du Ponant, vous pouvez utiliser les figurines des soldats du Ponant. L'armure et l'armement sont un peu différents, insistez bien sur la description des éclaireurs mais cela ne vous gênera pas pour jouer la scène.

le pont reste détruit (voir les conséquences plus loin).

> Après une longue descente des montagnes vers la forêt, vous êtes arrivés à la croisée des chemins, bien trop tard pour intercepter l'armée adverse. Vous repensez alors au temps que vous a fait perdre le monstre imposteur qui avait usurpé l'identité du prince… Ignorant la fatigue, vous avez pressé le pas mais, arrivés à Myrlune, vous découvrez une scène de désolation. Les maisons de bois ont brûlé, il n'en reste que les fondations, il n'y a plus aucun habitant en vue, seulement de grands brasiers à l'entrée de la ville, là où sont incinérés les cadavres des défenseurs. Votre mission est un échec, le pont sur la Lyne a été détruit, aussi c'est le cœur lourd que vous engagez le combat…

Les forces en présence

L'armée du Ponant est constituée de 400 fantassins, 20 chevaliers et une unité de gardes d'élite qui protègent Urserac Cœur-De-Bois, le général adverse.

Les sœurs de la lame forment les seules unités dont les PJ disposent quoi qu'il arrive. Il s'agit de 50 guerrières d'élite. Toutefois, elles ne sont pas assez nombreuses et n'ont que très peu de chance de l'emporter si les PJ ne se sont pas faits d'autres alliés au cours de leurs aventures.

> Plusieurs centaines de fantassins équipés de cottes de maille et d'écus frappés de l'ours du Ponant déferlent sur votre armée. Ils sont menés par de féroces chevaliers en armure lourde. Les forces adverses se jettent avec furie sur les silhouettes gracieuses de vos alliées guerrières, telle une vague de ténèbres sur une grève de sable blanc.

Les bandits

La présence des bandits dépend des relations que les PJ ont noués avec eux. Dans le pire des cas, si Blazac est toujours à leur tête, les forces des bandits pourraient s'ajouter à celles du Ponant, contribuant à la défaite des PJ (**-2 points de victoire**). Si Yanda dirige la troupe mais que les relations sont très mauvaises, comptez **-1 point de victoire**

Si les bandits sont alliés aux PJ, ils les retrouveront à la croisée des chemins. Éventuellement, si la bataille a lieu immédiatement, ils surgissent des bois au moment opportun pour prêter main-forte aux sœurs de la lame.

Les bandits apportent **1 point de victoire** au camp des PJ ou **2 points de victoire** si la bataille a lieu en forêt (et non pas dans la cité de Myrlune), où leur parfaite connaissance du terrain les avantage.

> Les bandits forment une force insaisissable, ils surgissent des fourrés, tirent quelques flèches et se replient immédiatement. Ils ne font pas d'énormes pertes chez l'adversaire, mais ils le désorganisent considérablement.

Les géants



Si les PJ ont aidé le géant de pierre dans l'aventure précédente, ils disposent là d'un puissant allié qui peut renverser le cours de la bataille. Lorsqu'un PJ brise le cristal, lisez ceci :

> Au moment tu brises le cristal, un éclair de lumière bleue explose dans un coup de tonnerre. Le sol se met à trembler sous tes pieds et tu t'écartes juste à temps lorsqu'un énorme monolithe de pierre émerge du sol dans une gerbe de terre et de gravats. La surface du rocher se met à vibrer et un énorme pied, puis un géant tout entier émergent de la pierre.

Le nombre de géants qui répond à l'appel dépend du dénouement de la rencontre de l'aventure 3.

2 géants +**1 point de victoire**

2 géants plus le Jarl +**2 points de victoire**

4 géants plus le Jarl +**3 points de victoire**

Les géants de pierre sont des phares dans la tourmente. Ils ne vacillent pas lorsque la vague ennemie s'abat sur vos troupes et, autour d'eux, des grappes d'adversaires tombent telle l'écume autour d'un récif.

Événements

Afin de rythmer la bataille et pour impliquer les PJ dans son déroulé, nous vous proposons de la décomposer en plusieurs parties. À chaque partie correspond un événement particulier dont l'importance va *crescendo*. Toutefois, le grand nombre d'alternatives possible ne nous permet pas de vous proposer des textes parfaitement adaptés à chaque situation. La description globale de la bataille est donc laissée à votre discrétion. Adaptez votre narration au lieu (la forêt, la cité, l'arbre-cœur, le pont sur la Lyne) et en fonction des points de victoires qui s'accumulent ou se perdent (voir aussi l'encadré *Live ou playback page 99*).

Affronter des fantassins

La première vague d'ennemis que les PJ doivent affronter est composée de fantassins. Opposez 3 fantassins à chaque PJ et faites 4 tours de combat. À la fin des 4 tours, comptabilisez le nombre total de fantassins éliminés par tous les PJ et le nombre de fantassins restants. Si les PJ ont éliminés la moitié des fantassins, ils gagnent **1 point de victoire**. Sinon, ils ne gagnent aucun point.

Exemple : *si les PJ sont 4, ils doivent affronter 12 fantassins et en éliminer au moins 6 pour gagner 1 point de victoire.*

Après cette première vague d'ennemis, laissez le temps aux PJ de se soigner ou de soigner leurs camarades s'ils le souhaitent.

Solidarité : Une bataille est une mêlée confuse, vous ne choisissez pas toujours de quel côté esquiver et l'espace est aussitôt occupé par un nouvel adversaire ou même un allié. Les aléas du combat séparent rapidement les PJ. Ils ne peuvent pas s'entraider durant cette première vague (ni la suivante), à moins de perdre 1 tour pour rejoindre un camarade (durant ce tour, les ennemis portent des attaques, mais pas le PJ qui choisit de se déplacer).

D'autre part, si un PJ veut se tenir en retrait de la bataille, parce qu'il ne se considère pas comme un combattant, c'est son droit. Demandez-lui un test de SAG ou d'INT (à son choix) difficulté 10. En cas de succès, il reste à bonne distance du combat. Malheureusement, l'ennemi est toujours aussi nombreux à affronter : répartissez les fantassins qu'il aurait dû combattre (ou les chevaliers ensuite) sur les autres PJ. Les joueurs doivent comprendre qu'il faut faire preuve de solidarité et de courage pour espérer vaincre !

Éclaireurs (4)

Si ce sont les PJ qui se sont chargés du rôle d'éclaireurs, vous pouvez leur demander un test de SAG difficulté 15 pour repérer les forces du Ponant lorsqu'ils les rencontrent. En cas d'échec, ils se font surprendre par des éclaireurs adverses qui les attaquent. En cas de succès, c'est à eux de décider s'ils veulent tendre une embuscade ou rester cacher. Si les PJ les laissent faire, les éclaireurs aperçoivent la colonne des sœurs de la lame, puis font immédiatement demi-tour pour alerter leur armée.
Si les PJ laissent fuir un éclaireur, n'hésitez pas à leur faire perdre **1 point de victoire**.
Les éclaireurs du ponant sont vêtus d'armures légères décorées d'un ours stylisé.

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1
Init 15 **DEF** 15 **PV** 15

Épée courte +6 **DM** 1d6+2

Arc court (30 m) +6 **DM** 1d6+2

Attaque mortelle (L) : Une attaque en mêlée ou à distance qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. L'éclaireur obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Tactique : Si les éclaireurs ne se font pas repérer, ils peuvent tenter une embuscade contre un groupe en infériorité numérique.

Moral : Dès qu'un éclaireur est à terre, les autres tentent de fuir vers l'armée du Ponant afin de donner l'alerte.

Sorts de zone

Si vous avez dans votre équipe un magicien ou un ensorceleur qui veut utiliser un sort de zone pour combattre (par exemple *boule de feu*), expliquez-lui que la mêlée est confuse et qu'il risque de faire autant de victimes chez ses alliés que chez ses adversaires. Si malgré tout, il utilise l'artillerie lourde, demandez-lui un test d'INT difficulté 15. En cas d'échec, le préjudice physique et moral dans le propre camp des PJ vaut **-1 point de victoire**. Vous pouvez moduler la difficulté du test en fonction de la nature du sort utilisé (par exemple, difficulté 10 pour *foudre* qui est plus facile à placer).

Personnages volants

Si un PJ est capable de voler (magicien, prêtre, etc.), ne l'en empêchez pas. Rester en hauteur est un avantage indéniable pour échapper à la mêlée confuse et permet de se déplacer plus facilement sur le champ de bataille. Toutefois, le PJ fait une cible évidente, une cible d'autant plus prisée que le PJ se montrera dangereux. Par chance, les soldats du Ponant sont beaucoup moins efficaces à distance qu'au contact.

À 0 PV

À chaque fois qu'un PJ est amené à 0 PV ♥ au cours de la bataille, les joueurs perdent **1 point de victoire**. Bien entendu, les ronces tentent de vampiriser le corps, mais le PJ est protégé par l'esprit du cerf d'Arly présent dans l'objet obtenu dans le cœur du labyrinthe. Lorsque cela arrive, lisez ceci :

Dès que (Nom du PJ) s'effondre, les ronces noirs surgissent du sol. Mais à peine ont-elles touché le corps qu'elles se racornissent comme si un feu intense les avait brûlées. Et effectivement, des flammes spectrales dansent sur le corps de votre compagnon inconscient. Il vous semble apercevoir l'image furtive d'un cerf blanc penché au-dessus du corps immobile, puis plus rien.

Dans l'éventualité où le PJ à 0 PV ♥ n'a pas reçu de présent offert par le cœur du labyrinthe, il faut qu'un autre PJ réussisse un test de DEX et un test de FOR de difficulté 10 pour le sauver des ronces.

Si aucun PJ n'est à proximité, lancez 1d6.

1-3 : Le PJ abandonné par les siens meurt, vampirisé par les ronces noires !
4-6 : Il est sauvé in-extremis par un PNJ (Élysée, Yanda, le Jarl Borgun) qui le ramène à l'abri, où il peut être soigné.

Les ronces noires

Dès qu'un PJ élimine le premier fantassin, lisez ceci.

> Votre adversaire tombe au sol. Un instant, vous pensez qu'il bouge encore, mais non. Quelque chose sort de terre là où son sang éclabousse le sol. Une plante… une, puis plusieurs ronces noires grandissent à une vitesse stupéfiante et enserrent le cadavre ! Tout autour de vous, le même phénomène se produit. Les ronces poussent et s'enroulent autour des victimes des deux camps. Un murmure parcourt les rangs des soldats. Un instant, la bataille suspend son cours mais, rapidement, la mêlée reprend de plus belle. Bientôt, tout le champ de bataille est colonisé par ces affreuses ronces.

Un PJ imaginatif et charismatique pourrait en profiter pour haranguer l'ennemi et lui faire croire qu'il s'agit d'une terrible malédiction. Si aucun de vos joueurs n'y pense, n'hésitez pas à glisser l'info au joueur à qui la scène correspondrait bien. Si vous avez un barde, vous devez lui donner cette idée. Une bonne tirade pourrait convaincre les ennemis de la Principauté qu'ils ne pourront jamais trouver le repos, dans ce cas un test de CHA (difficulté 10 à 15) réussi rapporte **1 point de victoire** !

La bataille n'est pas un combat ininterrompu, mais une succession de temps forts et d'accalmies. Un PJ peut en profiter pour trouver le temps d'examiner ces ronces. S'il les coupe, il s'aperçoit qu'elles saignent : un test d'INT difficulté 15 permet de comprendre qu'en réalité, il s'agit du sang des défunts qu'elles pompent dans les cadavres… Les PJ le découvriront bien assez tôt : ces végétaux maudits alimentent la résurrection de Roncecroc !

Affronter des chevaliers et sauver Élysée

Les chevaliers adverses ont repéré les meneurs du camp des PJ et ils s'empressent de chercher la gloire en allant les affronter ! Chaque PJ doit affronter 2 chevaliers à pied durant 5 tours (réutilisez les figurines de soldats du Ponant). De plus, à la fin du premier tour, les PJ doivent faire un test de SAG difficulté 15. Ceux qui réussissent aperçoivent Élysée encerclée par 3 chevaliers et en grande difficulté. Pour lui prêter main-forte, le PJ doit réussir au choix un test de DEX ou de FOR difficulté 10 pour arriver jusqu'à elle. Si les PJ réussissent à tuer 2 des 3 chevaliers qu'elle affronte, elle est sauvée. Sinon, elle est mortellement blessée et les ronces noires achèvent le travail à leur façon.

Si, à la fin des 5 tours, les PJ ont éliminé au moins la moitié des chevaliers, ils gagnent **1 point de victoire**.

Si Élysée est morte (ou vaincue), les PJ perdent **1 point de victoire**.

L'armée du Ponant

Fantassins (3)

Niveau 1

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 10 **DEF** 15 **PV** 12

Épée longue +6 **DM** 1d6+2

Chevaliers (2)

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 18 **PV** 20

Épée longue +8 **DM** 1d8+3

Gardes d'élite (1)

Niveau 3

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 12 **DEF** 18 **PV** 30

Épée longue +8 **DM** 1d8+3

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le garde obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Général Urserac

Niveau 7

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 10 **DEF** 20 (23) **PV** 85

Epée 2 mains (2 attaques) +10 **DM** 2d6+7

Critique brutal : Le général inflige des coups critiques sur 18-20 au d20 et, en cas de critique, en plus de doubler les DM, il inflige 2d6 DM supplémentaires.

Riposte : Le général peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque au contact à l'exception de celui qu'il a lui-même choisi d'attaquer à son tour.

Général : Tant qu'au moins un garde d'élite est au contact du commandant, il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés et il gagne +3 en DEF.

Affronter le général Urserac

Lisez ceci :

> Cela fait plusieurs dizaines de minutes que la bataille fait rage et, pour chaque soldat tombé au champ d'honneur, de nouvelles ronces noires surgissent du sol. Elles constituent à présent un obstacle majeur qui ajoute à l'épuisement des combattants. Enfin, hasard ou volonté tactique, la mêlée vous porte au devant du chef des forces adverses. Le général Urserac est un homme massif, on le reconnaît sans peine à son heaume en forme de tête d'ours.

Il est temps d'affronter le général. Il se peut que ce soit le général lui-même qui jette son dévolu sur un PJ ou que ce soient les PJ qui cherchent à l'affronter. Calculez le nombre de points de victoire déjà acquis à ce moment de la bataille. Si l'issue penche en défaveur des PJ, ce combat se déroule à proximité du pont et la destruction de l'ouvrage a lieu pendant cet affrontement.

Le général est un adversaire formidable qui ne fait pas de quartiers. Le général est protégé par des gardes d'élite, comptez-en un par PJ qui participe à l'affrontement. Cette fois, les PJ qui le souhaitent peuvent rester en retrait. Le combat dure 5 tours ou jusqu'à ce qu'il soit réduit à 0 PV. Dans les deux cas, passez alors à l'événement suivant. Mais auparavant, déterminez les points de victoire pour cet événement. Si le général est tué par les PJ, ils gagnent **1 point de victoire**.

Le retour de Roncecroc !

Ce dernier événement est totalement indépendant de l'issue du combat. Il marque le retour du terrible Roncecroc. Nourri du sang de la bataille, le dragon s'incarne à nouveau.



Le retour de Roncecroc et de la reine Lysandre

Mais il n'est pas seul, le spectre de la reine lui aussi revient de l'au-delà !

Si le général est réduit à 0 PV ♥ par les PJ, décrivez la dernière attaque du PJ, puis lisez ceci :

> Le corps du général s'effondre et son heaume à tête d'ours roule au sol. Les ronces noires se jettent sur son corps à une vitesse incroyable et avec une force encore jamais vue jusque-là. Elles s'insinuent sous l'armure de plaques et transpercent le cadavre de part en part dans une écœurante gerbe vermeille !

Sinon, à la fin du cinquième tour de combat, lisez ceci :

> Le général Urserac brandit son arme dans votre direction : *« On se reverra ! »* Il recule sous la protection de ses gardes d'élite, lorsqu'une ronce vicieuse s'enroule autour de sa jambe et le fait chuter. Immédiatement, des dizaines de ronces noires se jettent sur lui, à une vitesse incroyable et avec une force encore jamais vue jusque-là. Elles s'insinuent sous l'armure de plaques et le transpercent de toute part dans une écœurante gerbe vermeille ! Ses gardes essayent de le délivrer, mais ils subissent aussitôt le même sort funeste.

Dans les deux cas, poursuivez ici :

> La croissance des ronces défie l'imagination, le roncier grouille comme un amas de serpents et prend des proportions colossales. Les soldats qui ne s'écartent pas assez vite disparaissent en hurlant dans l'informe buisson tentaculaire. Tout autour, les combats ont cessé et les protagonistes des deux camps reculent terrifiés. Les gros nuages sombres rassemblés dans le ciel virent au noir et le tonnerre gronde. Soudain, un énorme éclair vient frapper le roncier dans une puissante déflagration. Les flammes se propagent, voraces et comme animées d'une vie propre, le long du végétal.
>
> Dans un silence de mort, une forme gigantesque émerge alors des ronces encore fumantes. Un dragon décharné aux yeux de braise déploie des ailes fantomatiques. Son corps serpentin est gangrené par les ronces, sa voix crisse comme le chant de l'acier sur les os.
>
> *« Je suis Roncecroc, vous êtes sur MES terres ! Ceci est MON royaume… »*

Demandez aux PJ leur réaction. Ils n'ont que quelques secondes, aussi enchaînez aussitôt :

La terrible apparition prend une profonde inspiration et s'apprête à répandre son terrible souffle fielleux sur le champ de bataille… Lorsqu'un cri strident l'interrompt. La dragon tourne la tête dans la direction de l'appel lointain et hésite. Le cri aigu retentit de nouveau, plus puissant.

« Aujourd'hui, parce que vous êtes insignifiants et parce que je veux que vous délivriez un message à vos maîtres, j'épargne vos misérables existences. Devenez mes sujets… ou je vous anéantirai tous. » Sur ces mots, le dragon prend son envol dans un battement d'ailes spectrales et fend les cieux en direction de l'appel. Cet événement marque la fin de la bataille de Myrlune.

L'appel provient du spectre de la reine Lysandre. Elle est également revenue d'entre les morts, mais à travers l'arbre-deuilplanté sur le lieu de sépulture de son mari et de sa fille (voir les lampignons de l'aventure 3). C'est là que son cœur est prisonnier de façon symbolique (voir chapitre suivant). Lysandre et le dragon ont fusionné et leurs motivations aussi : un mélange de haine des vivants et le besoin impérieux de régner seuls sur Arly. Le spectre bicéphal Lysandre/Roncecroc s'apprête à transformer la Principauté en un royaume maléfique : un avenir de terreur, de chevaliers noirs, de légions de soldats lépreux, de ronces et de ténèbres.

Attaquer le dragon : Logiquement, au moment où le dragon apparaît, les PJ ne sont pas dans une forme olympique. Dans ces conditions, il semble peu probable qu'un PJ ait l'idée saugrenue de l'attaquer, mais on ne sait jamais. Le dragon n'a pas le temps de se battre. Au mieux, un faisceau de ronces noires surgit pour envelopper le PJ importun : demandez-lui un test de FOR ou de DEX (au choix) difficulté 20. En cas d'échec, il est *immobilisé* (d12 aux actions et pas de déplacement) pour 1d6 tours, en cas de succès, il est juste *ralenti* (une seule action au choix, pas d'action limitée).

Issue de la bataille

Il est temps de déterminer l'issue de la bataille et de savoir si les PJ ont réussi à préserver le pont sur la Lyne. Les descriptions vous sont données ici à titre d'exemple. N'hésitez pas à adapter le texte aux actions de vos PJ au cours de la bataille.

10 points et davantage - Victoire totale : L'armée du Ponant est vaincue et anéantie et le pont sur la Lyne est préservé. Les PJ sont désormais libre de partir, Myrlune est sauf.

Malgré l'intervention dramatique de Roncecroc à la fin de la bataille, vous avez vaincu l'armée du Ponant et obtenu une victoire éclatante. Le général Urserac est mort et son armée n'existe plus. Vos amis les géants vous ont remercié pour cette grande bataille qui restera dans leur mémoire, mais ils repartent sitôt la poussière retombée. Vous avez fait de nombreux prisonniers et vous entrez en héros dans Myrlune, acclamés par une foule en liesse.

5 à 9 points - Victoire partielle : La cité est préservée si la bataille n'y a pas eu lieu. Sinon, n'hésitez pas à ajouter à la description les malheurs de la population, mais le précieux pont a été préservé, ainsi que l'arbre-cœur. Une partie des troupes du Ponant est encore opérationnelle et harcèle Myrlune tout en refusant un choc frontal. Les PJ sont coincés à Myrlune le temps que les nains arrivent jusque là (2-3 jours plus tard), ils ne peuvent prendre le risque de la voir tomber entre les mains de l'ennemi en leur absence.

Vous avez vaincu l'armée du Ponant, mais non sans pertes. Vos troupes sont blessées et épuisées et, si l'ennemi a dû battre en retraite, il n'est pas anéanti. Il faut continuer à protéger Myrlune jusqu'à l'arrivée des nains de Fort-Colline. Et cette fois, cela devra se faire sans vos amis géants. Ils ont payé leur dette et repartent vers les montagnes. En tout cas, l'objectif principal est atteint, vous avez défendu avec succès le pont qui permet d'accéder à Myrlune.

0 à 5 points - Défaite partielle : Le pont est détruit, mais l'armée du Ponant a subi de trop lourdes pertes et elle doit ensuite se replier. Si la bataille a eu lieu dans

la forêt (ce qui est peut probable avec ce nombre de points), les PJ ont été débordés. Tandis qu'ils luttaient pour leur survie, un commando ennemi a réussi à rejoindre Myrlune et à détruire le pont avec des explosifs (!). Les PJ gardent le contrôle de Myrlune, mais la mission est un échec.

Après le départ du terrible dragon, lorsque la poussière de la bataille retombe, c'est avec amertume que vous constatez que le pont sur la Lyne est détruit et une grande partie de Myrlune ravagé. Les morts se comptent par centaines et c'est dans un silence de mort que vous prenez vos quartiers dans un bâtiment encore debout, au pied de l'arbre-cœur miraculeusement préservé. Il faudra des jours pour reconstruire le pont. L'armée de Fort-Colline risque d'accuser un retard conséquent.

Note : Si les géants n'ont pas encore été invoqués, il est possible de les utiliser pour reconstruire rapidement un pont provisoire. La force de travail des géants est colossale et permettra aux nains de franchir la rivière à leur arrivée.

Moins de 0 points. Défaite totale : L'arbre-cœur est pris, le pont est détruit et l'armée adverse occupe le terrain.

Rien n'a fonctionné comme prévu, vous aviez trop de retard, vous n'avez fait que courir derrière l'ennemi avec des forces insuffisantes. À présent que la poussière de la bataille retombe, vous vous rendez compte que dans ces conditions, c'était un affrontement perdu d'avance. Vos forces ont été anéanties et Myrlune est ravagée. Ce qui reste des troupes ennemies s'est réfugié dans l'arbre-coeur après l'intervention de Roncecroc. Il sera difficile de les en déloger et, de là, ils peuvent empêcher la reconstruction du pont. Inutile de s'attarder ici, les nains de forts-collines ne passeront pas par la cité et vous n'avez plus le courage de contempler les cadavres des habitants de Myrlune et de vos sœurs d'arme. Mieux vaut partir tout de suite et vous rendre là où vous pourrez être utile.

Post-apocalypse

À ce stade de l'aventure, les PJ sont libres de leur prochain mouvement sur l'échiquier. Laissez-les se prendre en main. Lors de l'aventure 3, des premiers indices laissent penser que quelque chose d'étrange se trame à Rampart. Là où Roncecroc a été abattu, là où la lèpre reptilienne est apparue pour la première fois. Bref, là où tout a commencé. La suite de cette aventure se joue dans la cité maudite.

Les scènes suivantes sont prévues pour les aiguiller en cas de doute. Toutefois, si vos PJ ont déjà deviné dans quelle direction aller, ignorez la scène 1 et édulcorez la scène 2 en supprimant le parchemin dans la main de l'elfe mort (voir ci-après). Ce sera plus gratifiant pour vos joueurs s'ils n'ont pas le sentiment que vous les téléguidez.

1. Le conseil de Myrlune

Si les PJ ignorent encore tout ou partie des informations concernant Rampart, arrangez-vous pour qu'ils l'apprennent de la bouche d'un des membres du conseil de Myrlune, lors d'une soirée en l'honneur des héros ou, selon l'issue de la bataille, tandis qu'il fuit la cité en leur compagnie.

Finalement, le conseiller pourrait faire cet amer constat :

« Le Ponant sait ce qu'il fait, il attaque une nation en deuil gouvernée par un jeune prince inexpérimenté, dont une partie importante de l'armée est retenue à Rampart par la lèpre reptilienne. »

2. Le message de Yolin

Après le passage des PJ de Myrlune, Lémarviel est parti chercher la source du mal qui ronge la forêt. À son départ, il a remis un message à destination des PJ à un jeune disciple du nom de Yolin. Lorsque le dragon est apparu, Yolin était proche de la clairière des lampignons. Au même moment, le spectre de la reine émergeait de l'arbre-deuil. Attiré par l'appel déchirant du spectre, Yolin est allé voir de quoi il retournait. Mal lui en a pris. Lorsque la reine a poussé un second cri, il était assez près pour en subir les conséquences : ses cheveux ont blanchi et sa peau s'est flétrie. En-

suite, les ronces noires l'ont terrassé et vidé de son sang, contribuant à la renaissance de la reine Lysandre. Il est mort, son message à la main. Mais un petit oiseau a découvert son corps. Pas n'importe quel petit oiseau, celui-ci est guidé par l'esprit de Lémarviel. Le druide est en effet à présent prisonnier du reflet sombre de la Principauté (voir plus loin *De l'autre côté du miroir*) et il cherche à mettre les PJ sur la bonne voie.

Un battement d'aile attire ton attention, tu n'as pas le temps de bouger qu'un moineau te pince l'oreille d'un coup de bec avant de s'envoler vers un arbuste à quelques mètres de là. Il te regarde étrangement.

L'oiseau reproduit ce stratagème autant de fois qu'il le faut pour que le PJ comprennent qu'il doit le suivre. Si un des PJ est un druide, l'oiseau tente de communiquer avec lui. Sinon il choisi un rôdeur ou éventuellement un prêtre, à défaut un magicien.

L'oiseau vous guide vers le sud. Vous réalisez qu'il vous mène à la clairière de l'arbre-deuil où vous avez cherché les lampignons et rencontré Sylnéria pour la première fois. Lorsque vous arrivez à la clairière, vous remarquez immédiatement que l'arbre blanc est mort. Il est devenu complètement noir et il a perdu toutes ses feuilles. Deux traces rouges dégoulinent le long de son tronc. Elles prennent leur source dans deux trous oblongs, comme si deux yeux crevés pleuraient des larmes de sang. Toutefois, l'oiseau attire votre attention sur un épais buisson de ronces noires à quelques mètres de là. Le petit volatile s'est posé sur quelque chose qui dépasse de l'amas d'épines. Une main blanche et desséchée…

Si les PJ écartent les ronces :

Le corps d'un elfe gît dans les ronces, enserré par des anneaux d'épines. Il semble plutôt jeune, mais sa peau et ses cheveux sont couleurs de la neige. Son corps est desséché et, au moment de sa mort, son visage s'est figé dans une expression de terreur intense, le regard fixé sur l'arbre au centre de la clairière. Dans une main, il serre un parchemin.

Les PJ peuvent tenter un test d'INT difficulté 15 pour reconnaître Yolin, un disciple de Lémarviel qu'il n'ont aperçu qu'une fois à l'auberge de la Plume. Retirer le parchemin de la main du mort sans le déchirer est une affaire délicate, tant le poing est serré mais, en prenant leur temps, les PJ finissent par y arriver ou reconstituer les morceaux du puzzle… Ils ont sous les yeux un message de Lémarviel.

« Une corruption profonde est en train de gangrener la forêt et cela s'est accéléré ces derniers jours. Elle vient du sud. Je dois m'absenter pour trouver et combattre la source du mal. Cette malice m'inquiète bien plus que la traîtrise de nos voisins. »

Le parchemin est signé Lémarviel.

Voici un indice de plus sur la direction à suivre.

Ressusciter Yolin : Yolin est mort depuis trop longtemps pour être ramené à la vie grâce à la coupe.

3. Quelques indices de plus

Si les PJ examinent l'arbre-deuil, c'est bien du sang (humain) qui coule des deux trous creusés dans le bois. Un PJ qui pose la main sur l'arbre est submergé par un flot d'images de mort qui déferlent en lui en un éclair.

Le choc mental est terrible. Demandez-lui un test de SAG difficulté 15. En cas d'échec, le personnage perd conscience pour 1d6 minutes et il réduit sa valeur maximum de PV ♥ de 1 point. Ce point de vie ne sera récupéré que lorsque la reine aura trouvé le repos.

Dans tous les cas, il se souvient seulement de quelques images fortes :

Les corps sans vie d'un homme et d'une fillette. Un cœur noir enserré de ronces noires qui bat à tout rompre. La clairière où il se trouve ravagée par l'attaque du dragon. De nouveau le cœur qui saigne sous la griffure des ronces.

Réussite ou échec, il sent qu'une immense tristesse et une immense amertume émanent de l'arbre. Il vient d'entrer en contact avec le cœur de la reine (voir chapitre suivant).

Si les PJ cherchent des traces au sol, ils voient des empreintes de bottes assez nettes dans l'herbe, comme si la végétation avait brûlé au contact des pas. Les traces apparaissent au pied de l'arbre, elles parcourent quelques mètres puis disparaissent au pied d'un amas de ronce qui a été écrasé sous un poids monstrueux. Un PJ rôdeur peut déterminer que les traces de bottes sont ceux d'une personne svelte comme une femme et trouver une trace de patte de dragon parmi les ronces (test de SAG difficulté 10). Vous l'aurez compris, il s'agit des traces laissées par le spectre de la reine et celles de Roncecroc, qui a répondu à son appel.

Les griffons

Laissez les PJ se préparer au voyage et planifier leur trajet vers Rampart, environ 90 kilomètres en forêt puis, au moment où vous le jugez opportun, faites intervenir la cavalerie.

> Depuis l'apparition de Roncecroc, la tension est palpable. Vous jetez régulièrement des coups d'œil en l'air, comme si la mort pouvait frapper du ciel à tout instant. C'est alors que vos craintes s'avèrent fondées ! Une ombre immense vous cache le soleil et pique dans votre direction, entre les arbres.

Faites un tour de table, dans l'ordre d'initiative et demandez à chaque PJ un test de SAG difficulté 10. S'il est réussi, le PJ reconnaît un griffon et son cavalier. S'il rate, ébloui par le soleil, il pourrait réagir inconsidérément. Dès qu'un PJ a réussi son test, il peut prévenir les autres. Dès qu'on les attaque, les cavaliers des griffons hurlent un avertissement pour dissiper le malentendu.

> Les griffons atterrissent quelques mètres devant vous, une cavalière elfe en descend et vous salue. « *Le Prince Thomar m'a demandé de vous retrouver et de vous emmener à l'endroit de votre choix.* »

Si les PJ demandent des nouvelles à Mélisidh, l'elfe qui commande cette escouade, elle leur explique qu'après avoir déposé le prince à Ferrance, son groupe est allé cherché un griffon de plus pour les PJ (s'ils sont 4) puis qu'ils sont revenus les chercher. Elle ne sait pas grand-chose de plus, si ce n'est que Fort Luz est tombé (voir carte) et que le Prince espère stopper l'avancée de l'armée du Ponant à Goruz-Kal. Si les PJ sont en bons termes avec les elfes, voir à ce sujet la rencontre avec Sylnéria pour la quête des lampignons dans l'aventure 3, Mélisidh se montre chaleureuse. Sinon, elle est glaciale. Dans le premier cas, elle remet même à chacun d'entre eux une **petite bourse d'herbes médicinales**. En infusion, ces herbes permettent de récupérer 3d6+6 PV ♥ en une heure de repos.

> Après quelques consignes sur le voyage à dos de griffon, le signal du départ est donné. Chacun d'entre vous monte sur un des magnifiques fauves ailés, en compagnie d'un elfe. D'un puissant coup de rein, la bête se cabre et prend son envol.

Demandez un test de DEX difficulté 5 (malus d'armure) à chaque PJ au moment du départ. Avec un malus de -5 pour les nains. Parce que leurs jambes sont trop petites pour chevaucher ce genre de créatures et surtout parce que les nains ont horreur de voler. Pire encore, mettre leur vie dans les mains des elfes fait naître chez eux une répulsion profonde. Si un PJ chute au décollage (1d6 DM), les elfes proposent de le sangler sur l'animal... Surtout si c'est un nain ! Les elfes adorent s'amuser aux dépens des petits barbus. Si c'est fait, rajoutez-en sur l'inconfort et le malin plaisir que prennent les cavaliers à saucissonner la courte-patte.

> En quelques coups d'ailes, vous vous élevez au-dessus de la canopée et vous survolez la forêt. Le vent joue avec vos cheveux, les arbres défilent à toute vitesse sous votre monture. C'est une expérience extraordinaire qui restera à jamais gravée dans votre mémoire.

Montrez à vos joueurs à quel point les griffons sont extraordinaires – vitesse, contrôle,

Et pendant ce temps-là ?

Que se passe-t-il pendant que les PJ s'amusent à dos de griffon ? Plusieurs armées convergent vers Goruz-Kal :

- La plus grande, l'armée du Ponant, qui a au préalable pris Fort Luz,
- L'armée du prince Thomar en provenance de Ferrance,
- L'armée de Roncecroc partie de Rampart (voir ci-après),
- Enfin, l'armée des nains de Fort-Colline, si les PJ ont assuré la victoire à Myrlune.

Mes PJ font fausse route !

Mais non, tu sais bien que tu ne me déranges jamais, compère aspirant. Je me réveille de la sieste mais dis-moi, j'aime aider les jeunes passionnés. Quoi ? Tes joueurs veulent rejoindre Ferrance pour aider le prince plutôt que de s'envoler pour Rampart ? Ah, je vois le problème. De mon temps... Non, oui pardon, il te faut une réponse concrète. Alors, il faut que tu essayes d'être *proactif*. Oui, c'est un nouveau mot que j'essaye de caser depuis un moment. Bon, ça veut dire qu'il faut que tu anticipes un peu pour éviter d'en arriver là. Lorsque tu sens que les joueurs piétinent, prend le temps de les aider à poser les bonnes questions. Fais-le à travers un PNJ. Un ancien du conseil de Myrlune, un PNJ de confiance, Yanda la bandit ou Mélisidh, la chevalier elfe. *« Que savez-vous de Roncecroc ? De quoi le prince a-t-il besoin ? Pensez-vous que vous serez utile au prince ? Où est Lémarviel ? D'après vous, qu'est-ce que c'est que ces ronces ? Qui était enterré là ? »*
Maintenant, si pour eux, aller à Ferrance reste la bonne réponse… Alea jacta est. À la fin, cela change quoi ? À dos de griffon, il leur faut trois jours pour arriver à Ferrance. La capitale, c'est bien beau, mais quand le prince apprend pour Roncecroc, que fait-il ? Il envoie les PJ enquêter sur ce qui se passe à Rampart bien sûr, là où le dragon est censé avoir été occis ! Dans l'ensemble, les PJ ont simplement perdu trois jours. Mais si ton groupe est en rendu là, fais-leur bien sentir le poids de leurs erreurs lors de bataille de Goruz-Kal en leur imposant un malus ou en leur opposant davantage d'adversaires à un moment ou un autre. Voilà, tu sais tout. il est toujours possible de s'en sortir. Allez, zou, courage, moi je retourne dormir !

puissance, majesté – suscitez l'envie… Ainsi la récompense n'en sera que plus agréable à la fin de la campagne, lorsque les PJ recevront leur œuf de griffon. Mais chuuut, on ne vous a rien dit.

Il faut une journée et demie aux griffons pour arriver à Rampart. Les PJ passent donc une nuit en forêt en compagnie des elfes, qui s'occupent de monter la garde. Comme les PJ n'ont pas l'habitude de ce mode de transport, ils sont épuisés. Le lendemain, ils arrivent en vue de Rampart en début d'après-midi.

C'est aux PJ de décider s'ils veulent atterrir à bonne distance, discrètement, ou survoler la cité-garnison (en espérant que le dragon ne traîne pas dans le coin). S'ils survolent les lieux, vous pouvez en profiter pour leur montrer le plan de la garnison.

Rampart

La cité-garnison de Rampart a été bâtie autour d'une grotte nommée la Plaie du dragon. Il s'agit de l'ancien antre de Roncecroc, l'endroit où le ver a péri de la main de la reine Lysandre. Lorsque les premiers *démons* ont émergé de la plaie, une enceinte fut construite pour les contenir. Puis une seconde pour protéger la garnison. Plus tard, lorsque la lèpre reptilienne s'est déclarée, il a fallu agrandir et diviser les lieux en trois secteurs pour séparer les soldats sains de ceux infectés, les *lépreux*, puis de ceux dont la transformation était malheureusement achevée, les *draconides* (voir marge la maladie).

À mesure que la paranoïa de la reine grandissait, elle envoyait toujours davantage de soldats à Rampart. La garnison fut agrandie plusieurs fois, devenant une véritable petite cité habitée par des centaines de soldats. À l'exception de quelques officiers supérieurs, les forces affectées à Rampart n'en revenaient jamais : la reine ne voulait pas que l'existence de la lèpre reptilienne se répande dans le royaume. Mais elle a ainsi immobilisé une grande partie des forces vives de son pays.

C'est un spectacle de désolation qui attend les PJ à Rampart. Le dragon et la reine ont attaqué la cité deux jours plus tôt. Le dragon a libéré les draconides et assujetti les soldats lépreux. Les soldats qui n'ont pas été anéantis ont à leur tour été corrompus par la lèpre reptilienne. La veille de l'arrivée des PJ, Lysandre et Roncecroc sont partis vers Goruz-Kal à la tête de leur armée corrompue. À Rampart, désormais, ne restent plus que les démons des ronces.

Suivre les traces

L'armée de Roncecroc a laissé des traces assez évidentes, un test de SAG (pister) diffi-

La maladie

La lèpre reptilienne évolue en deux étapes bien distinctes : lépreux et draconide.
Le lépreux perd ses cheveux et sa peau se dessèche, commence à desquamer puis elle est remplacée par des plaques écailleuses. Les yeux jaunissent, les ongles deviennent noirs et les dents protubérantes. Durant tout le processus, le lépreux conserve sa personnalité, bien qu'il devienne de plus en plus violent. La durée de cette étape varie énormément selon la volonté du patient. Souvent plusieurs années.
Et puis un jour, le malade succombe à la haine qui le ronge : ses yeux deviennent totalement reptiliens et sa personnalité disparaît. Il devient alors un draconide. Dès lors, il attaque toutes les créatures qu'il croise avec une rage incontrôlable, à l'exception de ses semblables et des autres lépreux.

culté 10 permet de déterminer qu'elle a pris la route boueuse qui part vers l'ouest. Les PJ pourraient être tentés de suivre le même chemin. S'ils partent dans la mauvaise direction, ajoutez la scène suivante :

> Vous partez en direction de Goruz-Kal, mais à peine avez-vous pris la route boueuse que la majestueuse silhouette d'un cerf émerge des frondaisons. Il se déplace avec peine et se dirige vers la cité envahie par les ronces. Alors qu'il arrive à votre hauteur, vous constatez qu'une blessure barre son poitrail, un sang noir s'écoule de son cœur à vif. Il fait encore quelques pas et s'écroule dans un dernier souffle.

Si rien n'est fait, le cerf meurt quelques secondes plus tard, en fixant désespérément la cité maudite du regard. Si les PJ le soignent avec la Coupe de vie, il se redresse d'un bond et fonce vers Rampart, afin d'y combattre les démons des ronces (vous pouvez considérer qu'il détruit deux d'entre eux).

Les démons

Les démons des ronces de la Plaie du dragon sont l'expression de la malédiction de Roncecroc et du désespoir de la reine Lysandre. La puissance maléfique du dragon s'est nourrie de la culpabilité la reine et de son lien intime avec la terre d'Arly.

Parce que la reine était trop occupée à négocier un traité commercial avec le Ponant, elle n'a pas pris la juste mesure de la menace que Roncecroc représentait. Inconsciemment, après le drame, elle a associé le Ponant à son malheur. C'est pourquoi les premiers démons sortis de la plaie du dragon possèdent un corps d'ours, l'animal symbolique des armoiries du Ponant. C'est aussi pourquoi les démons des ronces sont restés à Rampart pour garder les lieux et qu'ils n'accompagnent pas l'armée des lépreux et des draconides, car Lysandre n'en veut pas à ses côtés.

Heureusement pour les PJ, les démons des ronces ne sont pas obéissants, nombre d'entre eux ont déjà quitté la cité et sont partis coloniser la forêt d'Astréis…

Utilisez les démons des ronces pour ajouter de la tension à la visite de Rampart. Demandez un test de SAG (perception) difficulté 15 à un PJ. En cas de réussite, il a vu bouger une créature entre deux bâtiments ou peut-être au sommet d'une enceinte derrière le parapet. Répétez ce test à différents moments, à chaque fois avec un PJ différent. Un PJ peut distinguer une fourrure brune, un autre une gueule hérissée de croc, un troisième une queue de ronce qui fouette l'air…

Lorsque vous aurez assez joué avec leurs nerfs, déclenchez l'hallali. 2 démons attaquent les PJ simultanément, puis 1 de plus arrive chaque round suivant, pour un total de 5 démons, éventuellement un peu plus si vos PJ s'en tirent trop bien. Faites peur à vos joueurs en les laissant se demander combien de démons il va falloir affronter !

A. Entrée

> Un large pont de pierre enjambe les flots tumultueux de l'Irénie et conduit à l'entrée fortifiée de la cité-garnison de Rampart. Pas un bruit n'émane de la forteresse, la herse est levée et les portes sont ouvertes.

Aucun danger ne guette les PJ à cet endroit-là.

B. Garnison

> Un silence de mort plane sur les lieux. Une lutte acharnée s'est déroulée ici récemment. Plusieurs dizaines de soldats d'Arly gisent au sol, reconnaissables à leur tabard à tête de cerf. Par endroit, les ronces noires que vous connaissez trop bien ont réussi à arracher les pavés du sol pour enserrer les corps. Les lieux ont été abandonnés depuis peu, comme en témoignent les cendres encore fumantes d'une bâtisse qui a dû brûler au cours de l'affrontement.

Lorsque les PJ visitent les lieux vous pouvez leur donner les précisions suivantes :

Démons des ronces (2+3)

Le démon des ronces est un hybride, il possède le corps massif d'un d'ours et la tête d'un affreux reptile doté d'une puissante dentition. Des écailles dépassent de son pelage et une épaisse queue terminée par un dard ondule derrière lui.

Niveau 4

FOR +6* **DEX** +2 **CON** +5*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** -3
Init 15 **DEF** 16 **PV** 35

Griffes et morsure +12 **DM** 2d6+6

Dard +12 **DM** 1d6+3+poison

Discrétion : Les démons des ronces possèdent une capacité surnaturelle à se cacher à la limite du champ de vision de leurs proies tandis qu'ils s'approchent et les encerclent. Lorsqu'ils attaquent, les victimes doivent faire un test de SAG difficulté 15 ou être *surprises* au premier tour de combat.

Poison : La victime doit réussir un test de CON difficulté 15, elle subit 3d6 DM de poison en cas d'échec et seulement la moitié en cas de succès.

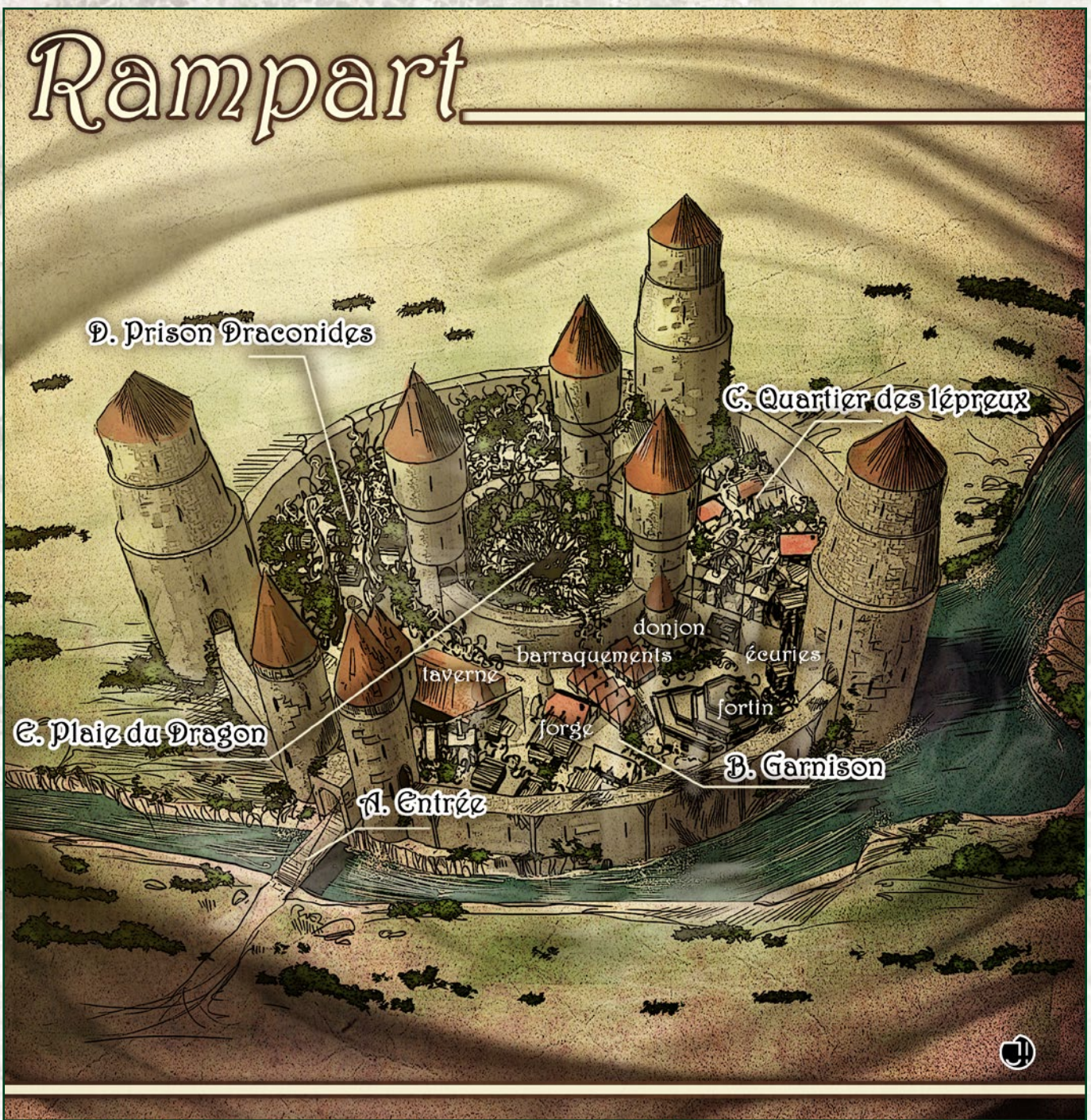
Tactique : Les démons des ronces jouent avec les nerfs des PJ, puis ils attaquent en nombre. Ils s'acharnent sur une ou deux victimes avant de passer à la suivante.

Moral : Les démons sont sans peur et combattent jusqu'à la mort. Lorsque celle-ci survient, ils se transforment en un amas de ronces noires.



Cet endroit ressemble à une petite ville, de nombreux bâtiments occupent un vaste espace cerné de toute part d'enceintes. En plus de l'enceinte extérieure que vous avez franchi pour entrer, deux enceintes latérales séparent la forteresse en trois secteurs. L'enceinte la plus haute est l'enceinte intérieure. Étrangement, ses défenses sont agencées de façon singulière, comme si le danger venait de l'intérieur. Par endroit, de grosses ronces noires surgissent de ce qui se trouve derrière et s'agrippent au parapet.

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans les bâtiments. Rien qui fasse avancer la mission des PJ, bien qu'un PJ cupide puisse trouver quelques objets de valeurs et de la menue monnaie (2d6 pa toutes les 10 minutes de recherche).



Les trois grandes tours rondes sur l'enceinte extérieure sont les lieux de vies des soldats : salle commune et cuisine au rez-de-chaussée, dortoirs aux étages. L'entrée des deux tours les plus au sud est située au rez-de chaussé dans le quartier de la garnison. La tour nord ne peut être atteinte que par le chemin de ronde de l'enceinte extérieure. À l'intérieur, tout est désert, abandonné dans la précipitation lors de l'attaque du dragon. Les PJ seront sans doute amenés à entrer dans l'une d'elle s'il veulent accéder aux murailles, puis à la plaie du dragon.

Sur les murailles, les PJ trouvent de nouveaux des cadavres. Toutefois ceux-ci sont

difficiles à identifier, leurs vêtements, leur peau et même une partie de leurs cottes de maille se sont liquéfiés et agglomérés en un magma informe, sous l'effet du puissant nuage de gaz acide que Roncecroc est capable de souffler.

Ramener les soldats à la vie : Les soldats sont morts depuis trop longtemps pour être ramenés à la vie grâce à la coupe.

C. Quartier des lépreux

Derrière une herse relevée, vous découvrez un quartier de maisonnettes de bric et de broc, construites avec des matériaux de récupération. De petit jardins sont aménagés de ci-de là, souvent à demi envahis par les ronces noires. Ici aussi, tout semble avoir été abandonné en quelques minutes.

Il n'y a vraiment rien d'utile à trouver ici, les lépreux vivaient dans un grand dénuement.

D. Prison draconide

Le trou béant dans la muraille est encadré de deux colonnes de ronces grosses comme des arbres. La herse qui fermait l'accès à ce quartier gît un peu plus loin, tordue et ensevelie sous les ronces. De prime abord, vous ne distinguez qu'un vaste amas de ronces, puis votre regard aperçoit des sentes et des passages, enfin des sortes de huttes ou de niches aménagées dans les buissons épineux. Là aussi, pas âme qui vive.

C'est dans ce quartier que les draconides étaient parqués. Eux aussi se sont joints à l'armée de Lysandre et ont quitté les lieux.

E. Plaie du dragon

Les murailles qui isolent la Plaie du dragon du reste du monde mesurent 15 mètres de hauteur (12 mètres pour les autres). Elles ne sont accessibles que par trois tours qui étaient gardées en permanence. Elles sont à présents vides et les portes ont étés liquéfiées par le souffle du dragon. Au moment de l'attaque, les ronces ont connu une telle croissance qu'elles parviennent désormais jusqu'au niveau des remparts. Les démons des ronces sont sortis de leur prison en les escaladant. Si les joueurs ne le comprennent pas eux-mêmes, glissez l'information au PJ avec la valeur d'INT la plus haute. Et c'est également par cette voie que les PJ devront descendre.

Depuis l'enceinte intérieure, la plus haute de Rampart, vous apercevez enfin ce qui se cache au cœur de la cité fortifiée. Un vaste champ de ronces géantes. Elles partent à l'assaut de la muraille et forment une sorte d'immense entonnoir qui mène, tout en bas, à un trou béant dans le sol.

Il n'est pas très difficile de descendre en s'agrippant aux ronces. Il faut toutefois réussir trois tests de DEX difficulté 10. À chaque échec, le PJ subit 1d6 DM à cause des plaies et des coupures empoisonnées provoquées par les ronces. Exceptionnellement, l'armure ne donne cette fois pas de malus, car si elle rend le personnage moins agile, elle le protège aussi davantage. En cas d'échec critique (1 au d20) sur un test, le personnage chute et arrive directement en bas : il subit 3d6 DM.

Les ronces encadrent une grotte ténébreuse qui s'enfonce sous terre sur une vingtaine de mètres. Puis ce passage s'ouvre sur une vaste caverne où s'étend un petit lac aux eaux sombres. Au fond, la cavité se transforme en un tunnel étroit envahi de ronces. Une lueur rougeâtre et malsaine pulse à travers les épines, comme un cœur géant.

Le lac communique avec l'Irénie et formait une issue de secours pour Roncecroc, mais la reine a fait dresser d'épaisses grilles d'acier à la sortie du tunnel aquatique, juste au pied de la grande tour est.

Il est possible de se frayer un chemin à travers les ronces à coups d'épée afin de progresser vers la lueur rouge. Une fois que tous les PJ se sont enfoncés de plusieurs mètres dans le boyau, lisez-eur ceci :

Géants, bis

Si vos PJ n'ont pas encore utilisé le cristal des géants de l'aventure 3 et le font à Rampart, les géants nettoient la cité-garnison à eux seuls. Les démons des ronces ne font pas le poids. En revanche, le cristal est inutilisable de l'autre côté du miroir. Dans ce monde, il se transforme en un bloc de pierre noir impossible à briser.

Tu ne cerf à rien !

Si un PJ n'a pas reçu la bénédiction du Cerf d'Arly sous la forme d'un objet magique, il ne peut pas entrer dans le reflet d'Arly. Les ronces le recrachent quelques minutes plus tard sous forme de draconide, à moins qu'il ne réussisse un test de CON ou de SAG (au choix) difficulté 20 auquel cas, elles lui infligent 3d6 DM. Heureusement, si les autres PJ mènent à bien leur mission, un PJ corrompu sera guéri en même temps que les autres soldats.

> Vous progressez avec difficulté dans l'étroit boyau envahi par les ronces lorsque soudain, elles se jettent sur vous à l'unisson !

Poursuivez au chapitre suivant ; *De l'autre côté du miroir*. Si certains PJ ne sont pas entrés, ils ne voient pas ce qui est arrivé à leurs camarades. Simplement, après quelques mètres, ceux partis devant disparaissent derrière un coude du boyau tortueux envahi de ronces. Et évidemment, ils ne répondent plus à leurs appels.

De l'autre côté du miroir

Dans ce chapitre, les PJ visitent le reflet maudit de la Principauté d'Arly. Il s'agit d'un espace symbolique né de l'union contre-nature de la haine du dragon Roncecroc, du désespoir de la reine Lysandre et de la magie de la Principauté, incarnée par le Cerf d'Arly (celui que les PJ ont rencontrés dans l'épreuve des rois). C'est grâce à l'objet que ce dernier leur a confié qu'ils peuvent y accéder.

Le reflet est constitué de trois lieux symboliques répartis tout autour de Rampart, point d'entrée des PJ et croisée des chemins. Il s'agit de :

- L'arbre-cœur : Il représente la vie et la forêt. C'est là que Lémarviel s'est réfugié. Il donnera aux PJ une graine d'arbre-cœur pour mettre un terme à la malédiction.
- La Tour : Elle représente la capitale Ferrance et contient le crâne du dragon. Il est gardé par des soldats lépreux et les PJ doivent le détruire.
- L'arbre-deuil : Il représente le désespoir de Lysandre. Les PJ doivent y soigner le cœur de la reine.

Les distances n'ont aucun sens dans ce lieu et tous les lieux symboliques sont accessibles en quelques minutes à travers de larges chemins découpés dans les ronces.

Reflet de Rampart

Une fois les PJ enfoncés dans le boyau de la plaie du dragon, poursuivez en lisant ou paraphrasant ce qui suit :

> Les ronces s'enroulent autour de vous et vous emportent dans les profondeurs de la terre. Elles vous étouffent et vous transpercent à la fois, aspirent votre sang et votre énergie vitale. Vous sentez les doigts glacés de la mort se refermer sur votre cœur. Mais tout à coup, une douce chaleur s'empare de vous, repoussant les ténèbres et la douleur. La silhouette d'un cerf majestueux flotte devant vos yeux. L'instant d'après, vous voilà libérés des ronces. L'objet que vous avez reçu au monastère de Valarion brille d'une lumière dorée et toutes vos blessures se referment. Vous êtes arrivés dans une nouvelle grotte qui ressemble en tout point à celle que vous venez de quitter. Une lumière verdâtre émane de l'entrée.

Les PJ viennent de récupérer tous leurs PV ♥. S'ils se retournent, le tunnel par lequel ils sont entrés n'existe pas : seule la roche nue leur fait face. Lorsqu'ils sortent à l'extérieur, lisez ceci :

> Vous émergez sous un ciel verdâtre et sombre, éclairé par un soleil maladif. Des murailles en ruines envahies de ronces se dressent autour de vous.

Les PJ évoluent dans une version détruite de Rampart : les murs sont effondrés et les ronces omniprésentes. Lorsque les PJ traversent les lieux, demandez-leur un test d'INT difficulté 15, ceux qui réussissent font le rapprochement entre l'agencement des ruines et la cité-garnison réelle.

L'endroit n'est pas désert. Les soldats tués par les ronces dans le plan des vivants errent ici sous la forme de soldats lépreux au service de Roncecroc. Demandez au personnage de tête de faire un test de SAG difficulté 15, en cas de succès il entend des pas approcher derrière un mur effondré. Si les PJ sont réactifs (test de DEX difficulté 10), il est encore temps de se cacher.

C'est une patrouille de 5 soldats lépreux. S'ils repèrent les PJ, ils les attaquent.

Les PJ découvrent finalement trois chemins qui s'enfoncent dans cette étrange forêt. À chaque fois que les PJ passent par le reflet de Rampart, lancez 1d6, sur un résultat de 1-2, ils croisent une patrouille.


Arbre-Coeur
Arbre Deuil
Reflet de Rampart
Tour Du Dragon
Grotte

L'arbre-cœur

Vous distinguez bientôt un arbre immense qui dépasse au-dessus de la masse des ronces. Le seul chêne de cette taille que vous n'ayez jamais vu est … l'arbre-cœur de Myrlune !

Lorsque les PJ approchent, ils peuvent se rendre compte que quelque chose ne va pas, l'arbre-cœur est malade, des taches sombres de peau écailleuse rongent la base de son tronc. Si un PJ touche le tronc, lisez-ceci :

Lorsque tu le touches, tout l'arbre frissonne, laissant tomber de nombreuses feuilles mortes. Et puis l'écorce ondule comme si quelque chose en dessous essayait de sortir. Bientôt, un visage se forme à la surface du tronc. Le visage d'un vieil elfe tordu par la douleur. Vous reconnaissez Lémarviel. Il s'adresse à vous d'une voix déformée : *« Aidez-moi, pitié, aidez-moi, je… l'arbre-cœur se meurt. Le dragon… »* Le visage reflue.

Si les PJ ont l'idée d'utiliser de l'eau et la Coupe de vie pour asperger l'arbre, cela fait disparaître les taches noires quelques minutes. Le temps pour Lémarviel de parler aux PJ *via* l'apparition de son visage à la surface de l'écorce.

Si les PJ n'y pensent pas, laissez-les chercher un peu et visiter les autres lieux. Mais si vous voyez qu'ils tournent en rond et sont perdus, le PJ le plus intelligent du groupe voit un dessin se former à la surface de l'arbre : la Coupe de vie !

Lémarviel

Laissez les PJ mener la conversation. Voici ce qu'ils peuvent apprendre du vieux druide :

Son histoire. Lémarviel a remonté les traces laissées par la corruption jusqu'à la Plaie du dragon. À son arrivée, Rampart n'était pas encore tombée. Il s'est introduit discrètement dans la grotte sous forme d'oiseau. Mais les ronces l'ont happé et depuis il est prisonnier ici. Lorsque le dragon est revenu des morts, il a dû fusionner avec l'arbre-cœur pour lui échapper, mais aussi pour essayer de protéger le grand chêne plurimillénaire. C'est un combat qu'il est en train de perdre. Il supplie les PJ de trouver un moyen de détruire le dragon et de mettre fin à la maladie.

À propos du dragon. Il pense que le dragon est immortel tant qu'une relique le retient chez les vivants. Il suppose qu'il s'agit de son crâne qui siège dans la salle du trône de Ferrance, mais il ne voit pas comment les PJ peuvent s'y rendre étant donné qu'ils sont prisonniers ici.

À propos de la reine. Il est à présent persuadé que la lèpre reptilienne est intimement liée à la reine Lysandre et notamment à la mort de son mari et de sa fille. La lèpre représente la maladie mentale de la reine et l'arbre-deuil symbolise le terrible chagrin qui ronge son cœur, les racines du mal. Il explique enfin aux PJ, que dans le monde onirique où ils se trouvent, les symboles sont à prendre au premier degré.

Derniers mots. Lorsque vous pensez avoir donné assez d'indices à vos joueurs, vous pouvez conclure sur ces mots :

La maladie qui gangrène l'arbre reprend le dessus et déforme de douleur le visage de Lémarviel. Il vous quitte sur ces derniers mots : *« Anéantissez le dragon, soignez la reine et nous planterons les germes d'un nouvel espoir… »*

La lèpre a repris l'ascendant sur l'arbre et Lémarviel doit trouver refuge au cœur de l'arbre.

La Tour du dragon

Le chemin s'ouvre sur une vaste clairière occupée par une colline sur laquelle se dresse une tour sombre. À son sommet, un drapeau rouge orné d'un crâne de dragon noir à bois de cerf claque dans le vent. Pourtant il n'y a pas de vent… Une grande porte de métal à double battants semble être la seule ouverture donnant sur le bâtiment.

À part les portes métalliques, la tour ne comporte aucune ouverture. Pour ouvrir la porte, il faut réussir un test de FOR difficulté 10 à cause de son poids, et cela prend un

Soldats lépreux

Un groupe de soldats surgit à l'angle d'un buisson de ronces. Vous reconnaissez les armoiries de la Principauté, pourtant ils lèvent leurs armes et vous attaquent sans un mot. C'est alors que vous remarquez les plaques écailleuses qui couvrent leur visage et leurs yeux reptiliens emplis de haine…

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 16 **PV** 25

Épée +8 **DM** 1d8+3

Spectres : Lorsqu'ils sont réduits à 0 PV, ils deviennent transparents un instant puis disparaissent complètement.

Tactique : Les soldats lépreux combattent comme de leur vivant, avec une discipline toute martiale.

Moral : Ils combattent jusqu'à leur destruction. Les soldats n'ont pas conscience d'êtres morts. Ils n'ont aucun souvenir de leur vie antérieure et sont complètement loyaux à la reine et au dragon dont ils partagent désormais l'idéal d'un royaume de ténèbres éternels.



tour au PJ. Dès que c'est le cas, Roncecroc et la reine sont invoqués (voir Némésis) à moins que les PJ ne les aient déjà terrassés à l'arbre-deuil (voir ci-après).

Poussée avec suffisamment de force, la lourde porte bascule et s'ouvre sur une vaste pièce circulaire où un énorme crâne de cristal trône sur un autel de pierre. Un crâne de dragon ! Trois soldats lépreux montent la garde et se préparent au combat, tandis qu'un terrible coup de tonnerre secoue les cieux [voir Némésis].

Si les PJ ont déjà vaincu le dragon et la reine lors de la rencontre de l'arbre-deuil et qu'ils sont encore gaillards, vous pouvez pimenter cette rencontre en ajoutant 3 soldats lépreux de plus et en faisant arriver un à deux soldats de plus à chaque tour en renfort. Les PJ doivent alors détruire le crâne avant d'êtres submergés. Lorsque le crâne explose (voir ci-après), les soldats disparaissent.

Le crâne du dragon

Pour anéantir le dragon définitivement, il faut détruire le crâne. Le crâne de cristal est immunisé aux DM infligés par des armes

non-magiques ainsi qu'à l'acide. Il possède 70 PV et il est automatiquement touché (une seule attaque par tour, sans capacité spéciale, en action d'attaque). Chaque coup qui lui est porté inflige le double de DM au dragon. Si le combat contre le dragon est encore en cours, c'est donc un moyen efficace de précipiter sa défaite. Notez que si les PJ se réfugient dans la tour, le dragon n'hésite pas à y utiliser son souffle acide puisque le crâne n'y est pas sensible. Si le crâne est réduit à 0 PV ♥, il explose en infligeant 3d6 DM dans un rayon de 5 mètres (test de DEX difficulté 10 pour ne subir que la moitié des DM). Le dragon est vaincu, mais pas la reine, qui peut poursuivre le combat à pied.

Plus tard, les PJ pourront apprendre qu'au moment où ils ont détruit le crâne de cristal, le véritable crâne du dragon a explosé dans la salle du trône à Ferrance. Il a projeté des éclats d'os dans toute la pièce, mais le prince était déjà en route pour Goruz-Kal. Il y a tout de même eu une victime : l'ancien médecin personnel de la reine, un traître, dont on ne sait pas trop ce qu'il faisait là…

L'arbre-deuil

Le chemin vous mène à une vaste clairière où les ruines de grandes maisons à l'architecture elfique sont envahies par les ronces. Au centre, vous reconnaissez l'arbre-deuil de la clairière aux lampignons. Il est noir et son tronc est également envahi par les ronces. Une petite fille, dont la robe blanche tranche avec la noirceur environnante, pleure au pied de l'arbre.

Si les PJ essaye de parler à la petite fille, elle ne leur répond pas immédiatement. Il faut des paroles douces pour la réconforter. Les PJ peuvent également faire allusion à sa maman (Lysandre), mais toujours avec douceur. Demandez aux PJ de réussir un test de CHA difficulté 10 pour trouver les bons mots (bonus de +5 s'ils se montrent très doux ou s'ils se rappellent son prénom : Luthielle). Si les PJ réussissent à la faire parler, lisez ceci ou entamez un dialogue pour donner aux PJ les mêmes indices :

La petit fille sanglote : *« Le méchant dragon a tué tout le monde. Ma maman se sent coupable, cela lui a arraché le cœur et le dragon en a profité. Il faut trouver les racines du mal et soigner ma maman… »*

Si les PJ ont déjà vaincu Roncecroc et la reine à la tour du dragon, lisez ceci (sinon passez au paragraphe suivant) :

La petite fille se retourne. Vous voyez qu'un bel homme, sans doute un elfe, est sorti d'une maison en ruine. Son image est translucide. *« Papa m'appelle ! »*, dit-elle, et elle court dans sa direction en perdant de la substance à son tour. Tandis qu'elle lui donne la main et disparaît dans les limbes en sa compagnie, elle vous jette un dernier regard et vous l'entendez dire : *« Les racines du mal… »*

Si les PJ n'ont pas encore combattu le dragon et la reine, le moment est venu, lisez ceci :

Un grondement sourd retenti. La petite fille vous jette un regard paniqué *« Vous ne devriez pas rester ici, le méchant dragon n'aime pas qu'on touche à l'arbre de maman »*. Son image devient transparente. Tandis qu'elle disparaît, elle vous souffle à nouveau *« Les racines du mal… »*

Le cœur de la reine

Comme Lémarviel leur a peut-être déjà indiqué, dans le monde des esprits, les symboles sont à prendre au premier degré. Ainsi, le deuil de la reine est représenté par l'arbre-deuil et les racines du mal sont les racines de l'arbre. Les PJ doivent donc creuser pour trouver le cœur de la reine. Les ronces épineuses du dragon l'enserrent et le font saigner : le sang du cœur de la reine propage la lèpre reptilienne. Rappelez aux joueurs : « *Soignez le cœur et vous guérissez les malades* ».

Si les PJ ont du mal à comprendre ce qu'ils doivent faire, vous pouvez les aider en leur demandant un test de SAG difficulté 10. En cas de réussite, le PJ sent le battement sourd d'un cœur sous ses pieds parmi les ronces

noires qui envahissent la base de l'arbre-deuil.

Dès que les PJ comprennent ce qu'il faut faire et qu'ils commencent à creuser ou à tenter d'arracher les ronces, référez-vous au paragraphe *Némésis* pour l'apparition du dragon. Notez que dans cette version du combat, le dragon n'utilise jamais son souffle sur l'arbre-deuil. Juste à côté s'il le peut, mais pas dessus.

Un ou plusieurs PJ peuvent bien évidemment creuser au pied de l'arbre-deuil (voir ci-après) durant le combat, mais alors ils deviennent la cible prioritaire du dragon et de la reine.

La terre au pied de l'arbre est un humus noir et souple qui peut être creusé à la main. Il est aussi possible de saisir les ronces à pleine main pour les arracher et sortir ainsi le cœur prisonnier. Dans les deux cas, les ronces attaquent le PJ et lui infligent 1d6 DM de coupures et de poison à chaque tour. Trois tests de FOR difficulté 15 sont nécessaires pour déterrer le cœur (moins si vos PJ sont en très grand difficulté).

Quand, enfin, les PJ accèdent au cœur de la reine, lisez ceci :

> Tel un nœud de vipères, les ronces sont enroulées autour du cœur de la reine qui bat à tout rompre. À chaque battement, les épines des ronces l'écorchent un peu plus et son sang ruisselle sur la terre, répandant la corruption…

Il n'est pas possible de libérer le cœur par la force. Le dragon, dont les ronces symbolisent la corruption, tient sa proie par les sentiments. Il est impossible de lui faire lâcher prise. Si un PJ essaye à mains nues, il subit automatiquement 1d4 DM de la part des ronces. Utiliser une arme revient seulement à blesser le cœur et à répandre davantage de sang. La seule solution consiste à utiliser la Coupe de vie pour soigner le cœur. Lisez ceci lorsque les PJ entreprennent cette action :

> L'eau de la Coupe de vie fait l'effet d'un acide sur les ronces. Elles se retirent dans un sifflement. Dans le même temps, le cœur cesse de saigner et ses plaies se referment. Et soudain, il disparaît dans un éclat de lumière. Dans un grand craquement, l'arbre-deuil s'effondre.

Le PJ qui vient de soigner le cœur doit faire un test de DEX difficulté 10 où il se fait écraser par l'arbre et subit 1d6 DM.

Si les PJ sont encore en train de combattre Lysandre, le spectre de la reine pousse un terrible cri et il explose dans une éclaboussure de lumière pourpre. Le dragon subit 5d6 DM lors de cette explosion. Ensuite, les PJ doivent poursuivre le combat contre ce dernier. Mais cette fois, le dragon n'a plus de scrupule à utiliser son souffle sur l'arbre.

Némésis

Selon les actions des PJ, le combat contre le dragon peut avoir lieu à la tour du dragon ou l'arbre-deuil. Dans tous les cas, lorsque le dragon et la reine sont invoqués, lisez ceci :

> Soudain, un fantastique coup de tonnerre secoue les cieux et un puissant éclair vert émeraude vous aveugle un instant. Lorsque vous retrouvez la vue, un dragon décharné déploie ses ailes fantomatiques au-dessus de vous. Roncecroc est monté par une silhouette en armure de plaques. Elle porte une couronne de ronces et fait tournoyer une épée dévorée de flammes noires. Sous la capuche de sa cape, vous ne distinguez que les ténèbres.

Le dragon apparaît à 40 mètres des PJ, le combat peut commencer !

Lorsque le dragon ou la reine est réduits à 0 PV ♥, celui-ci disparait dans une explosion de lumière pourpre et le survivant intensifie ses attaques.

Arly au secours !

Si les PJ sont en très grande difficulté, ce qui est probable étant donnée la puissance du duo Roncecroc/Lysandre, l'esprit d'Arly donne un coup de pouce aux PJ. Notez qu'il suffit qu'un seul PJ survive à la confrontation avec Roncecroc et Lysandre pour qu'il puisse mener à bien la mission, vous pouvez donc vous permettre de l'utiliser seulement en dernier recours !

Roncecroc



« Ne comprenez-vous pas l'honneur qui vous est proposé et la gloire qui jaillira sur vous si vous jurez fidélité à notre pouvoir ? La puissance et la domination pour l'éternité ! Rejoignez-nous, soumettez-vous… ou périssez ! »

Niveau 12

FOR +10 **DEX** +2* **CON** +10
INT +3 **SAG** +2 **CHA** +2
Init 15 **DEF** 23 **PV** 140

Morsure et griffes +18 **DM** 3d6+10

Dard +16 **DM** 1d8 + venin

Effroi : Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 mètres doivent réussir un test de SAG difficulté 15 ou être submergées par la peur et *ralenties* pendant 1d4 tours.

Souffle (L) : Roncecroc peut produire un nuage de gaz acide verdâtre qui inflige 6d6+20 DM dans une zone de 20 mètres de long pour 15 mètres de large face à lui. Un test de DEX difficulté 13 permet de ne subir que la moitié des DM. Roncecroc ne peut utiliser son souffle que tous les 3 tours.

Venin : 3d6 DM, la moitié si le PJ réussit un test de CON difficulté 15.

Immunités : Roncecroc est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM d'acide ou de poison.

Immortel : Roncecroc est immortel. S'il est vaincu, il réapparaît au crépuscule suivant, tant que le crâne de cristal n'a pas été détruit. Les DM infligés au crâne de cristal sont immédiatement retranchés aux PV de Roncecroc.

Colosse : Le dragon est si grand que la plupart des attaques ne sont pour lui que des piqûres de moustique. Retranchez 6 points à tous les DM que les armes infligent au dragon. Les DM des sorts ne sont pas affectés.

Hausser le ton : L'objet offert par le Cerf d'Arly brille avec davantage de force. Une sorte d'aura de lumière recouvre le PJ. Il gagne un bonus de +5 à ses tests d'attaque et +1d6 aux DM. Il réduit tous les dommages subis de 5 points par attaque (RD 5).

Mort !

Lorsqu'un PJ est vaincu, lisez ceci :

> Au moment où (*Nom du PJ*) subit la blessure de trop, le sang qui gicle de ses blessures se transforme en lumière. Tandis qu'il ouvre la bouche pour hurler, un puissant faisceau lumineux s'en échappe. Son enveloppe corporelle vole alors en éclat, libérant une explosion solaire.

L'explosion de lumière affecte une zone de 30 mètres de rayon. Elle inflige 6d6 DM à tous les soldats lépreux, à Roncecroc et à Lysandre, et elle guérit d'autant tous les autres PJ dans la zone. Si vous n'avez que 3 joueurs dans le reflet, remplacez les 6d6 par 8d6 et, à l'inverse, si vous en avez 5, utilisez seulement 3d6.

Un PJ qui disparaît de cette façon n'est pas mort, il réapparaîtra avec les autres PJ lorsque la reine les téléportera vers le dernier acte de la campagne, la *bataille de Goruz-Kal*.

Germe d'espoir

Après avoir détruit le crâne de cristal et soigné le cœur de la reine, les PJ sont peut-être un peu perdus : rien d'extraordinaire ne se passe. Débarrassés de leur Némésis, ils sont toujours prisonniers de ce sombre lieu. Une seule chose a changé : plus aucun soldat lépreux ne parcourt les lieux. Pas âme qui vive… Il leur manque un germe d'espoir.

Pour cela, ils doivent retourner à l'arbre-cœur. Celui-ci, libéré des ronces, a retrouvé toute sa vigueur. Le visage de Lémarviel, souriant, apparaît dès que les PJ approchent :

> *« Bravo mes amis, vous avez été parfaits. Il vous reste toutefois une dernière chose à faire. Il faut planter les germes d'un nouvel espoir ! »* Quelque chose chute de l'arbre immense, poc ! Une grosse graine en

Lysandre



« C'est vous qui avez guéri le prince, mon fils. Il était appelé à devenir mon général, mais vous avez fait de lui un être faible que je vais devoir éliminer ! Pour ce crime, je vais vous faire souffrir plus longtemps ! »

Niveau 8

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +5
INT +2 **SAG** +1 **CHA** +2
Init 15 **DEF** 20 **PV** 100

Épée de ténèbres (2 attaques) +18
DM 2d6+5 +1d6 de drain

Jet de flamme noire +16 **DM** 4d6

Épée spectrale : Lysandre ne peut pas être désarmée.

Flammes noires : L'épée de Lysandre est parcourue de flammes noires, elle peut utiliser son action d'attaque pour la faire tournoyer et projeter un météore de flammes noires à une distance de 50 mètres. En cas de test d'attaque réussi, elle inflige 4d6 DM.

Hurlement (L) : Une fois par combat (habituellement lorsqu'elle est réduite à 50 PV), Lysandre peut pousser un terrible cri qui affecte toutes les créatures vivantes (mais pas les lépreux) dans un rayon de 50 mètres. Chaque créature doit faire un test de SAG et un test de CON difficulté 10. Celui qui rate un seul test vieillit de 1d10 ans et une mèche de cheveux blancs apparaît dans sa chevelure. Celui qui rate les deux tests est tué sur le coup, sa peau est flétrie et sa chevelure complètement blanche. Les PJ qui portent un objet d'Arly obtiennent un bonus de +5 sur ces tests.

Drain : Les DM de drain (1d6) infligés par l'épée de Lysandre sont ajoutés à ses PV. Elle ne peut pas dépasser son score maximum de PV de cette façon.

Immortelle : Lysandre est immortelle. Même vaincue, elle réapparaît au crépuscule suivant, tant que son cœur n'a pas été soigné. Lorsque c'est le cas, elle trouve enfin la paix et disparaît pour de bon.

Morts-vivants : Roncecroc et Lysandre sont considérés comme des morts-vivants s'ils sont attaqués par des armes ou des sorts qui infligent des DM particuliers contre ce type de créatures.

forme de cœur, une graine d'arbre-cœur. *« Plantez-là au pied de l'arbre-deuil. Dépêchez-vous, cet endroit va disparaître, votre place n'est pas ici, la mienne non plus d'ailleurs. Nous nous reverrons dans le monde des vivants ! »* Sur ces dernières paroles, il disparaît.

Les PJ doivent donc se rendre à l'arbre-deuil et planter la graine là où ils ont déterré et soigné le cœur de la reine. Une fois que c'est fait, lisez-ceci :

Vous recouvrez la graine de terre et vous attendez. Presque aussitôt, un germe perce le sol. Il grandit à une vitesse stupéfiante et prend la forme d'un jeune chêne. Bientôt, des bourgeons apparaissent, puis des feuilles grandissent. Au pied de l'arbre, une prairie verte, parsemée de fleurs sort de terre et le phénomène se répand à toute la clairière. Les ruines se redressent et retrouvent la beauté de leur architecture elfique. Soudain, une femme au visage sévère mais au regard bienveillant apparaît face à vous juste devant le jeune arbre-cœur.

« Merci. Au nom d'Arly. Merci, en mon nom. De tout mon cœur, de toute mon âme. Il est temps pour moi de trouver le repos mais, pour vous, il reste encore à faire. La principauté est en danger, mon fils est en danger. Mais j'ai confiance en vous, vous avez désormais une armée à mener à la bataille… »

Tout autour de vous, des elfes sont sortis des maisons et s'inclinent respectueusement devant vous avec une grâce infinie.

Lysandre fait quelques pas et rejoint un homme qui tient dans ses bras la petite fille que vous avez déjà rencontrée. Elle vous fait un signe de la main et la reconnaissance que vous lisez dans ces yeux vaut tout l'or du royaume. Le monde bascule…

Informez vos joueurs que leurs personnages reçoivent les bénéfices d'une nuit de sommeil et qu'ils sont complètement guéris. Ensuite, poursuivez avec la *prise de commandement*.

La Bataille de Goruz-Kal

Au départ, le comte Nosra du Ponant comptait sur ses alliés usurpateurs pour négocier la reddition du faux-prince, manœuvre qui lui évitait le siège de Ferrance et les ravages de la guerre dans la Principauté qu'il comptait annexer. Informé de l'échec de l'enlèvement du prince Thomar, il est obligé de revenir à un plan plus simple : l'usage de la force brute. Son armée est commandée par son digne héritier, son fils surnommé le Grizzly, et il a la certitude qu'elle ne fera qu'une bouchée d'un prince inexpérimenté à la tête d'une armée diminuée par la lèpre reptilienne.

Ce qui ne devait être qu'une formalité pourrait bien tourner au désastre… en raison des actions des PJ. En effet, ils arrivent de l'ouest à la tête des soldats de Rampart partis avec le dragon, mais désormais libérés de la lèpre reptilienne. Et si les PJ ont réussi à sauver le pont sur la Lyne à Myrlune, les nains de Fort-Colline prennent l'armée du Ponant à revers par le nord.

Prise de commandement

Après l'attaque de Roncecroc à Rampart, tous les soldats présents ont été transformés en draconides au service de Lysandre. Une armée en route pour Goruz-Kal avec la ferme intention d'anéantir tous ceux qui refusent de se soumettre à la domination du dragon et de la reine. Mais la victoire des PJ leur offre la rédemption. Au matin, ils se réveillent guéris… et avec une sacrée gueule de bois ! Les PJ se matérialisent précisément là où le dragon et la reine ont disparu la veille au soir.

Pourquoi des soldats désorientés iraient suivre un groupe d'inconnus qui prétend les avoir soignés ? Les soldats ont des souvenirs qui confirment la version des PJ : ils se rappellent de la lèpre reptilienne et de la prise de pouvoir du dragon. Surtout cette nuit, ils ont tous fait le même songe étrange où les PJ terrassent le dragon et soignent la reine Lysandre. À présent, ils ont simplement besoin de leaders pour retrouver confiance en

Adapte-toi ! (eh oui, encore)

Il n'y a pas que les PJ qui montent de niveau. Je le sens, nous voici presque confrères, cher copain de jeu ! Te voilà bientôt au dénouement de toute cette grande histoire. Ce combat contre le dragon et la reine corrompue est un moment clef de la campagne. Il doit être épique et mémorable nomdoudiou ! Et comme le dit le proverbe, « *à vaincre sans péril on triomphe sans gloire* ». Il faut donc que cette rencontre soit difficile, voire très difficile. Toutefois entre très difficile et complètement fumée comme disent les jeunes, c'est à dire mortelle, la limite est souvent floue. Trop de paramètres entrent en jeu. Les forces et les faiblesses peuvent êtres très différentes d'un groupe à l'autre. Toi seul connais assez tes PJ pour affiner cela.

Donc en un mot, adapte-toi ! Triche s'il le faut ! Ici, la fin justifie les moyens. Change le résultat d'un jet de dé, augmente au ou diminue le nombre de PV ♥ d'un adversaire, etc. Tu peux aussi aider les PJ à comprendre le lien entre le crâne et le dragon, l'endroit où se trouve le cœur de la reine par des visions, un oiseau qui passe par là, le cerf de lumière, etc. Tu as des outils pour rendre la chose épique à souhait. C'est également un bon moment pour tuer un ou plusieurs PJ qui reviendront ensuite si l'un d'eux réussit.

Et si tu décides de suivre à la lettre les profils des créatures et que ça tourne mal, ne viens pas chouiner dans mes jupons. Papy t'as prévenu. Bref, prends tes responsabilités et ne te cache pas derrière le scénario : le seul maître à bord, c'est toi !

l'avenir et partir à l'assaut des ennemis de la Principauté…

Lisez ceci :

> Vous avez la sensation que le temps suspend son court et, l'instant d'après, vous êtes debout au sommet d'une petite colline qui domine une vaste plaine, à proximité d'une cité adossée aux montagnes. Goruz-Kal ! Au loin, vous apercevez dans la plaine deux armées qui se font face, prêtes à en découdre. Derrière vous , toute une armée de soldats aux couleurs d'Arly sort de la torpeur. Certains, à genoux, se tiennent la tête entre les mains, d'autres errent, le regard perdu, d'autres enfin sont encore étendus au sol et ouvrent à peine les yeux.

Demandez à vos PJ ce qu'ils font. C'est le moment pour eux de s'affirmer en tant que leaders naturels et d'organiser cette armée. Dans la lumière du soleil levant, un discours bien senti qui fait appel à la fierté du combattant, à l'amour de la nation, au renouveau, à la lumière après les ténèbres, à la gloire ou à tout cela à la fois doit faire mouche. Vous pouvez le régler par un simple test de CHA (voir ci-dessous) ou cela peut être l'occasion d'un beau moment d'interprétation si un joueur se sent en verve ! Si un joueur vous offre un beau moment, oubliez le jet et considérez qu'il s'agit d'une réussite automatique, ou accordez un bonus conséquent (+2, +4, +6) au test.

Chaque PJ qui intervient d'une façon ou d'une autre (discours, mise en ordre de marche, soutien et soins, etc.) pour aider à la réorganisation de l'armée doit faire un test de CHA difficulté 10. Les joueurs peuvent aussi se souvenir qu'ils ont reçu un ordre de mission du prince pour la bataille de Myrlune, présenter ce document donne un succès automatique à un PJ.

Comptabilisez le nombre total de succès, ce nombre devient leur bonus d'armée et il s'applique à tous leurs tests à venir dans la bataille (maximum +5). Il correspond au fait que les soldats combattent avec fureur au côté des PJ.

Par exemple, lorsque les PJ tentent de se frayer un chemin vers le prince au cœur de la bataille, ce bonus s'applique aux tests de DEX qu'ils doivent réussir pour l'atteindre.

Toutefois, les PJ ne doivent pas traîner, la bataille de Goruz-Kal est imminente. Si les PJ ont tenu le pont sur la Lyne, demandez-leur un test de SAG (perception) difficulté 10 au moment où ils se mettent en mouvement. S'il est réussi, ils aperçoivent une troisième armée qui arrive du nord, les nains de fort-colline. Toutefois, tout comme les PJ, ils arrivent un peu en retard.

Premier choc

À supposer que les PJ conduisent leur armée au combat aussi vite que possible, ils arrivent tout de même après le début des hostilités. De plus, dès que le Grizzly, fils du comte Nosra du Ponant, général de l'armée ennemi, aperçoit l'armée des PJ au loin, il donne l'ordre de charger l'armée du prince dans l'espoir de le capturer avant l'arrivée des renforts. Lisez ceci :

> Vous êtes encore loin lorsque l'armée du Ponant charge dans un grondement de tonnerre. Les forces d'Arly sont en si nette infériorité numérique que vous craignez pour la vie du prince. Toutefois, à la surprise de l'ennemi, Thomar a astucieusement préparé le terrain. Pressée d'en découdre, la première vague des chevaliers du Ponant s'empale sur des pieux camouflés sous des étoffes recouvertes de terre. La manœuvre provoque un immense chaos dans les rangs de la chevalerie adverse et le prince choisit ce moment pour lancer sa propre charge.
>
> Devant la tournure de la bataille, vous caressez un instant l'espoir d'arriver à temps… Lorsque d'énormes explosions fauchent vos rangs, semant la panique chez vos soldats.

L'armée ennemie possède une unité de bombardes restée en retrait sur une position défensive. Elle a reçu l'ordre d'empêcher les renforts de soutenir le prince. Tirez au sort : un PJ sur deux est pris dans une explosion. Chaque PJ touché reçoit 5d6 DM et peut faire un test de DEX difficulté 15 pour les diviser par deux.

À l'abri des remparts

Le stratège qui sommeille en vous se demande peut-être pourquoi le prince Thomar n'a pas choisi de profiter des remparts de Goruz-Kal plutôt que de se jeter dans une bataille en terrain découvert contre une armée en supériorité numérique ? Il y a plusieurs raisons à cela. Goruz-Kal est une cité naine abandonnée, à l'exception d'un bourg situé hors des murailles. Bien que cosmopolite, il s'agit officiellement d'une enclave du peuple nain des Monts d'Argent, et non pas d'un territoire de la Principauté. Quant au reste de la cité, il est abandonné pour une bonne raison : il est infesté de rampants des angles. Des créatures d'un autre monde qui sont remontées à la surface il y a plusieurs siècles, lorsque les nains – une fois de plus, diront les elfes – ont creusés là où ils n'auraient pas dû.

Échec et mat !

Je dois t'avouer que je t'ai vu venir à mille kilomètres, méchant complice ! Tu n'as pas écouté mon dernier conseil… Pour une raison ou une autre, tes PJ se sont fait massacrer par le dragon et la reine, et ils n'ont pas réussi à lever la malédiction. On ne va pas se mentir, ils sont dans de sales draps. Si tu n'as pas envie de te compliquer la vie pour ces loosers, tu peux considérer qu'ils sont morts. Paix à leur âme. Fin du bal, rideau, merci, bonsoir ! Mais ce serait tout de même dommage de ne pas les faire profiter du dénouement de l'histoire. Même si ça risque de ne pas leur faire très plaisir. Les PJ se réveillent donc dans la forêt d'Astréis. Ils aperçoivent un grand cerf qui disparaît dans les bois d'un pas lent et fatigué. Eux-mêmes sont fourbus, il ne leur reste qu'1 PV ♥. Les objets dont ils ont fait l'acquisition dans le cœur du labyrinthe ont tous disparu.

Quoi qu'ils fassent, ils arriveront trop tard pour la bataille finale. Le dragon et la reine ont mis tous les protagonistes d'accord. Le Grizzly est en fuite et le prince est mort, il n'a pas voulu suivre sa défunte mère dans la corruption. Un règne de terreur débute dans la principauté d'Arly, sous le joug de la Reine des Ronces et de son terrible dragon Roncecroc .

Peut-être les PJ voudront-ils se rattraper de leurs fautes. Il est alors possible qu'ils deviennent les leaders de la résistance au nouvel ordre, basée à Wyks… Mais cela sort du cadre de cette aventure, mon cher. Cette campagne est officiellement terminée pour ta table, mais le jeu peut toujours continuer !

Les nains de Fort-Colline

Si les PJ ont gagné la bataille de Myrlune, lisez ceci juste après la première salve d'explosions due aux bombardes. Si les PJ ont perdu cette bataille, poursuivez sur le paragraphe Gérer les bombardes :

> Au milieu de la fureur du combat et des explosions de l'artillerie du Ponant, vous distinguez le son des cors de guerre. Une clameur gutturale s'élève à l'arrière des troupes ennemies. Les nains de Fort-colline sont là et ils se jettent dans la bataille avec l'abnégation et la férocité dont ce peuple est coutumier.

À la suite de l'intervention des nains, les bombardes se taisent pour le reste de la bataille. De plus, l'armée de Fort-Colline détourne une partie des forces du Ponant sur ses arrières, ce qui va faciliter la vie des PJ pour la suite. Vous pouvez sauter le paragraphe suivant, Gérer les bombardes.

Gérer les bombardes

Un PJ doit commencer par rallier les troupes par quelques encouragements vigoureux. Un test de CHA difficulté 15 est nécessaire ; en cas d'échec ou si les PJ ne prennent pas la mesure de la situation, retranchez un point à leur bonus d'armée.

Il leur faut alors faire un choix :

- Poursuivre pour aider le prince.
- Foncer sur les bombardes pour mettre fin aux tirs.
- Répartir leurs forces entre les deux objectifs.

Quel que soit le choix des PJ, les bombardes ont le temps de tirer une seconde fois, avec le même effet que la première fois.

Si les PJ ont envoyé une partie de leur armée à l'assaut des bombardes, c'est sur ce groupe qu'a lieu le second tir, ce qui épargne le reste qui poursuit sa course vers le prince. Toutefois, séparer l'armée en deux groupes réduit de 1 points le bonus d'armée des PJ s'ils ont envoyé un petit groupe sur les bombardes, jusqu'à 2 points de moins si les PJ envoient un nombre important de soldats. Dans les deux cas, les bombardes cessent le tir dès que la mêlée est engagée : ce ne sont pas des armes qui font la différence entre amis et ennemis !

Enfin, si les PJ lancent toutes leur forces à l'assaut des bombardes sans plus se préoccuper du prince, ils prennent beaucoup de retard. Doublez alors le nombre de soldat du Ponant à affronter avant de pouvoir prêter main-forte au prince.

Géants, ter



Et si vos PJ ont eu la prudence de conserver le cristal des géants jusque-là ? Bien joué ! Comme lors de la précédente bataille, les géants constituent un allié de poids. Toutefois, ici l'échelle des armées est tout autre. Il y a environ dix fois plus de combattants déployés et l'influence des géants est donc moindre. Considérez que les géants apportent aux PJ un bonus d'armée égal au nombre de points de victoire qu'ils auraient rapporté lors de la bataille de Myrlune (voir page 100).

En aucun cas, ils n'attaquent le Grizzly… Un ancien pacte le leur interdit, mais ils refusent d'en dire plus. On dirait bien que les rumeurs qui lient la lignée du Ponant à des ancêtres géants est fondée.

Le prince Thomar



Lisez ceci lorsque les PJ arrivent enfin au contact des armées du Ponant :

> Lorsque vous arrivez au cœur de la bataille, le prince Thomar est déjà pris au centre d'un maelström de combats furieux. Il est difficile de le localiser dans le chaos de la bataille. Un événement extraordinaire attire immédiatement votre attention : un véritable géant émerge de la mêlée et domine à présent les combats. Un murmure parcourt les rangs des soldats des deux camps. « *Le Grizzly, le Grizzly…* », répètent les hommes, fascinés par cette présence hors du commun. Qui que soit ce Grizzly, il fait le vide autour de lui. Un seul chevalier ose lui tenir tête : le prince Thomar engage un combat féroce mais désespéré contre le colosse d'acier.

Un chevalier ou un barde peut faire un test d'INT difficulté 10 pour se rappeler que le Grizzly est le surnom donné au fils du comte Nosra du Ponant. C'est probablement lui qui dirige son armée sur le terrain. Il devient urgent d'atteindre le prince pour lui prêter main-forte.

Pour rejoindre Thomar d'Arly, les PJ qui se déplacent de manière conventionnelle (voir *prendre des raccourcis* pour les autres) doivent faire deux tests de DEX difficulté 10. À chaque réussite, le personnage doit combattre un chevalier du Ponant, à chaque échec deux chevaliers s'interposent.

Chevaliers du ponant

Utilisez les figurines des soldats du Ponant.

Niveau 3

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 20 **PV** 25

Épée longue +8 **DM** 1d8+5

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le chevalier obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).



Si les nains de Fort-Colline sont de la partie, chaque personnage ne subit qu'une seule rencontre.

Prendre des raccourcis

Certains PJ disposent peut-être de moyens magiques pour se porter en avant de leurs troupes de façon à prêter main forte au prince plus rapidement. Ne frustrez pas les joueurs, tenez compte des avantages de leurs PJ. Par exemple, un magicien pourrait voler, mais dans ce cas n'hésitez pas à le faire profiter de quelques carreaux d'arbalètes tirés par l'ennemi (voir à ce sujet le paragraphe *tactique* du profil technique du Grizzly). Un PJ arrivé avant ses camarades peut choisir d'engager le combat contre le Grizzly et ainsi lui infliger quelque DM tandis que le Grizzly concentre ses efforts sur le prince. Mais gare à lui si le prince se retrouve à terre et qu'il est seul face au général ennemi !

Un PJ qui chevauche le cerf d'Arly se déplacera plus facilement au sein de la mêlée, il obtient un bonus de +5 aux tests de DEX pour arriver jusqu'au prince.

Le Grizzly !

Le plan initial du Ponant consistait à capturer le prince pour obtenir sa reddition, mais avec l'intervention des PJ et peut-être celle des nains de Fort-Colline, le Grizzly comprend qu'il lui faut en finir au plus vite. Il veut tuer Thomar le plus rapidement possible et cette stratégie lui plaît beaucoup...

Lorsque le premier des PJ arrive à la rescousse lisez ceci :

> Le prince a réussi à blesser le géant en armure de plaques, mais celui-ci ne semble pas s'en soucier. Son immense fléau d'arme déchire l'air et détruit l'écu du chevalier. Thomar est assommé sur le coup. Impuissant, vous assistez au coup de grâce… Mais soudain, une lame ardente pare le coup. Une silhouette en armure de lumière s'est matérialisée : la reine Lysandre est revenue une dernière fois d'entre les morts pour sauver son fils ! Elle tournoie sur elle-même et sa lame spectrale traverse la visière du heaume du géant. Le Grizzly porte son gantelet de métal à ses yeux et recule de quelques pas, désorienté. Juste le temps qu'il vous faut pour prendre la place de Thomar. La reine vous salue de sa lame avant de disparaître. Une voix résonne dans votre esprit : « *Pour Arly !* »

Vous voici face à l'ultime épreuve de la campagne, le combat contre le titan du Ponant. Abattre le Grizzly serait un énorme pas vers la victoire.

Dénouement

La bataille de Goruz-Kal prend fin dès que le Grizzly est vaincu ou si tous les PJ ont fui ou sont tombés à 0 PV ♥.

- Si les PJ l'emportent sur le Grizzly et qu'ils disposent du renfort des nains de Fort-Colline, c'est une victoire totale.
- Si les PJ l'emportent sur le grizzly où qu'ils disposent du renfort des nains de Fort-Colline, c'est une victoire partielle.
- Si les PJ ne remplissent aucune de ces conditions, c'est une défaite partielle.
- La défaite totale n'a lieu que si les PJ ont raté le défi de La plaie du dragon (voir l'encadré de Papy Donjon *Échec et mat !*)

Défaite partielle

> Votre intervention à la tête de l'armée de Rampart a permis de sauver le Prince. Il vous est très reconnaissant de votre intervention. Hélas, votre camp a tout de même perdu cette bataille. Le destin de la guerre reste à écrire. Vous devez vous replier sur Ferrance afin de préparer la suite. Mais ceci est une autre histoire…
>
> Quoi qu'il en soit, vous avez évité qu'un mal plus terrible encore ne s'empare de la principauté et grâce à vous, l'âme de Lysandre repose en paix aux côtés de sa famille. Vous êtes des héros !

Demandez à chaque PJ tombé à 0 PV ♥ lors du combat contre le Grizzly de lancer 1d6. Sur un résultat de 4 à 6, le PJ a été récupéré par son propre camp. Mais sur un résultat de 1 à 3, laissez le choix au joueur : soit son personnage est mort (!) soit il a été

Le Grizzly

Cet adversaire est à la hauteur de sa légende : le Grizzly porte une armure de plaques garnie de pointes et une puissante magie lui permet d'atteindre une taille de presque cinq mètres de haut. Il utilise un énorme fléau d'arme qui broie ses adversaires et les projette à plusieurs mètres.

Niveau 10

FOR +10 **DEX** +0 **CON** +12
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 23 **PV** 120 (150)

Fléau à 2 mains (2 attaques) +17
DM 3d6+10

Hargneux : Le Grizzly ne s'avoue jamais vaincu, il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Projection : Sur 15 à 20 au test d'attaque, la victime est projetée à 1d6+1 mètres et elle subit +3d6 DM supplémentaires. Elle est *renversée* et elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être étourdie. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.

Riposte : Le Grizzly peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Tactique : Éliminer un PJ après l'autre. Il ne poursuit pas un PJ qui s'enfuit.

Si un PJ en vol lui inflige des DM à distance, il ordonne à ses arbalétriers de le prendre pour cible (3 attaques par tour, portée 60 mètres, +6 en attaque, DM 3d4). Un archer qui veut combattre à distance subit deux attaques des guerriers du Ponant à chaque tour (2 attaques, +8 en attaque, DM 1d8+5).

Moral : Le comte Nosra du Ponant, le père du Grizzly, n'est pas homme à pardonner les échecs. Le Grizzly préfère la mort plutôt que le déshonneur.



Le baron de Clairval

Un an après ces événements, le vieux baron de Clairval meurt sans héritier. Le prince pense alors immédiatement aux PJ et il leur offre la baronnie. Dans les événements relatés dans la gamme de *Chroniques Oubliées Fantasy* (scénario *retour à Clairval* et la campagne *Anathazerïn*), c'est Rodrick qui assume cette responsabilité. Mais sentez-vous très libre de faire ce qu'il vous plaît. C'est votre monde !

Lémarviel

Lémarviel est ressorti de l'arbre-cœur si les PJ ont réussi la quête de l'autre côté du miroir. S'ils sont parvenus à sauver Myrlune, ils se sont fait un allié puissant. Lémarviel pourrait leur faire parvenir une récompense ou leur remettre en mains propres à l'occasion d'une visite : par exemple, des herbes médicinales ou une graine pour faire pousser un arbre aux fruits magiques (à planter dans leur nouveau domaine).

capturé par les forces adverses. Il va croupir quelques temps dans les geôles du Ponant. Jusqu'à ce que le Prince l'échange contre une rançon (un objet que les autres PJ devront trouver au terme d'une quête ?) ou que les PJ montent une opération de sauvetage. Dans les deux cas, l'aventure promet d'être passionnante. À vous de jouer !

Finalement, la Principauté a perdu les terres jusqu'à Goruz-Kal (inclus) et Myrlune. À la fin de la campagne militaire, le prince organise une cérémonie où chaque PJ est déclaré Chevalier d'Arly. Il offre à chacun d'eux un fief près de Wyks, ville proche de la frontière avec Myrlune ou une récompense de 1 000 pa. Les coffres ont été vidés par l'effort de guerre.

Victoire partielle

Votre intervention à point nommé a permis de sauver le Prince et de remporter la bataille ! Thomar vous remercie de lui avoir sauvé la vie une fois de plus et vous félicite pour cette victoire. L'armée du Grizzly est en déroute et le prince va désormais pouvoir reprendre l'initiative dans cette guerre. Enfin, grâce à vous, un mal terrible à été vaincu et l'âme de Lysandre repose en paix aux côtés de sa famille. Vous êtes des héros !

Demandez à chaque PJ tombé à 0 PV lors du combat contre le Grizzly de lancer 1d6. Sur un résultat de 2 à 6, le PJ a été récupéré par son propre camp. Mais sur un résultat de 1, laissez le choix au joueur : soit son personnage est mort en héros (!) soit il a été capturé par les forces adverses (voir ci-dessus).

Après quelques batailles supplémentaires, le prince reprend tout le terrain perdu à l'exception de la ville de Fourche. À la fin de la campagne militaire, Thomar organise une cérémonie où chaque PJ est déclaré Chevalier d'Arly. Il offre à chacun d'eux un fief près de Wyks et une récompense de 5 000 pa. S'ils ont vaincu le Grizzly, l'un d'eux peut hériter de son armure.

Armure du Grizzly

Si les PJ ont vaincu le Grizzly et au moins obtenus une victoire partielle, les soldats d'Arly ont pu récupérer le corps du général. Dans ce cas, le prince Thomar la fait modifier pour qu'elle porte les armoiries d'Arly.

Il s'agit d'une armure de plaques complète +2 (DEF 19). De plus, une fois par jour elle permet à son porteur d'augmenter sa taille d'un mètre pour la durée d'un combat. Il obtient alors +2 en attaque au contact et +1d6 aux DM.

Pourquoi la même armure permettait au Grizzly de mesurer presque cinq mètres ? Cela reste un mystère... Mais on murmure que le sang des maîtres du Ponant a été mâtiné de celui des géants.

Victoire totale

Vous avez sauvé le Prince, vaincu le légendaire Grizzly et remporté la bataille ! C'est une victoire héroïque ! Toute la Principauté vous fête en héros. L'armée du Grizzly est en déroute et vous la boutez hors d'Arly aux côtés du prince. Mais surtout, grâce à vous, un mal terrible a été vaincu et l'âme de Lysandre repose en paix aux côtés de sa famille. Vous pouvez être fiers de ce que vous avez accompli !

Après la guerre, le prince vous propose des postes importants au service de la principauté : ambassadeur auprès des elfes ou d'une nation voisine, chef des armées du nord, etc. C'est à vous de décider si vous préférez poursuivre une vie d'aventure ou accepter les honneurs et les devoirs qui y sont associés.

En plus des récompenses précédentes, les PJ reçoivent chacun un œuf de griffon, cadeau d'une valeur incommensurable offert par les elfes... Même un PJ nain y a droit ! Et bien entendu, les PJ comptent désormais un allié des plus puissants : rien de moins que le monarque d'Arly ! Un lien d'amitié, de reconnaissance et de compagnonnage très fort le lie aux PJ. Il sait très bien tout ce qu'il leur doit.

Œuf de griffon : Il faudra trois années de soins et de dressage avant que le PJ puisse chevaucher son griffon. Une fois que ce sera le cas, la créature sera capable de le transporter sur une distance de 100 km chaque jour. La moitié s'il transporte un passager supplémentaire. Un PJ nain doit obligatoirement s'attacher les services d'un écuyer pour dompter et chevaucher avec lui la créature.

Chroniques Oubliées Contemporain

Découvrez la gamme Chroniques Oubliées Contemporain !



OPEN GAME LICENCE version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark own-ers who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, exten-sion, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, the-matic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depic-tions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contrib-uted to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive li-cense with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE por-tion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPY-RIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, includ-ing as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written per-mission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforce-able, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Chroniques Oubliées Cthulhu, le jeu de rôle : Initiation au jeu d'Aventure/Le jeu d'initiation. 2009-2018. Auteurs : Laurent Bernasconi, Raphaël Bombayl, David Burckle et Damien Coltice. Tous droits réservés Black Book Éditions.



Chroniques Oubliées

Krush

Guerrier demi-orque



Description

Sexe : masculin **Âge :** 18 ans
Taille : 1,98 m **Poids :** 120 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Même comparé à d'autres demi-orques, Krush est une véritable montagne de muscles. Deux mètres de haut, une charpente épaisse et lourde, des bras gros comme des chênes ! Ses yeux rouges et sa grande crête noire lui donnent un air menaçant. Pour ne rien arranger, deux crocs protubérants déforment sa mâchoire inférieure. Sa peau verte est couverte d'une terrifiante armure forgée dans un acier sombre comme la nuit. Au combat, il manie un grand bouclier et une grande épée qui semble avoir beaucoup servie.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	19	+4	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	16	+3	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	8	-1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+9	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+6	

Arme		Dégâts
Epée bâtarde	+10	1d8+6
Epée bâtarde (2 mains) *	+10	1d12+6
Javelot	+5	1d6

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	52	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	20 *	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Demi-plaque	+6
Bouclier	+2

* *Si Krush utilise son épée bâtarde à 2 mains, il ne peut pas se servir de son bouclier en même temps et sa DEF passe à 18*

CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie 1 : Voie du bouclier	Voie 2 : Voie du combat
1	☐ **Protéger un allié** Permet d'ajouter le Mod. de du bouclier à un compagnon.	■ **Vivacité** +3 en Initiative.
2	☐ **Absorber un coup (L)** Annule un coup par tour grâce à un test de .	■ **Désarmer** 1/combat, peut désarmer son adv grâce à un test opposé de .
3	☐ **Absorber un sort (L)** Annule le sort grâce à un test de .	■ **Double attaque (L)** Peut faire 2 tests de par tour avec un malus de -2.
4	☐ **Armure lourde** L'armure offre +7 en et protège des coups critiques.	☐ **Attaque circulaire (L)** Peut attaquer chaque adv situé au contact.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Krush a grandi dans les monts Vierges, une zone sauvage située à la frontière entre la forêt de Myrviel et le Comté de Ponant. Ses parents l'ont trouvé bébé, abandonné au pied des montagnes. Malgré son ascendance orque évidente, ils l'ont élevé comme leur propre fils. Mais très jeune déjà, Krush se sentait trop différent pour s'intégrer au sein du village. En dépit de l'amour de ses parents adoptifs, il choisit de partir pour faire ses premières armes en tant que garde-caravane. C'est là qu'il fit la connaissance de Rodrick, le fils d'un de ses employeurs.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Ceinture de force de géant. Cette large ceinture de cuir décorée d'une énorme tête de taureau en bronze confère une grande force. Les yeux du taureau luisent d'une lueur rouge.

Note : *Dans le noir, cette lueur pourra attirer l'attention sur le personnage qui la porte.*

Pouvoir : Cette ceinture accorde un bonus de +2 à la valeur de FOR du personnage. Cela correspond à un bonus de +1 au Mod. de caractéristique (tests de FOR, attaques au contact et dommages).

Richesses :

45 pièces d'argent

CAPACITÉS DE GUERRIER

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de la résistance	**Voie du maître d'armes**	**Voie du soldat**
1	■ **Robustesse** +3 ♥ au rang 1 ; + 3 ♥ au rang 3.	■ **Arme de prédilection** Choisir une arme (épée bâtarde), +1 🗡.	☐ **Posture de combat** Jusqu'à -1/rang en attaque, 🛡 ou DM et même bonus au choix en attaque, 🛡 ou DM.
2	■ **Armure naturelle** +2 à la 🛡 ; +4 🛡 au rang 4.	■ **Science du critique** Critiques sur 19-20 (18-20 rapière ou Vivelame).	☐ **Combat en phalange** Attaquez une créature au contact d'un allié, gagnez +1 en 🗡 et DM.
3	☐ **Second souffle (L)** 1/combat, Récupère [1d10 + niveau + Mod. de CON] ♥.	■ **Spécialisation** +2 aux DM avec arme de prédilection.	☐ **Prouesse** 1/tour, sacrifier 1d4 ♥ pour +5 test de FOR ou de DEX.
4	☐ **Dur à cuire** à zéro ♥, peut encore agir un tour +5 aux tests de CON.	☐ **Attaque parfaite (L)** Lancez 2d20 en 🗡, gardez le meilleur, +1d6 DM.	☐ **Dernier rempart (L)** 🗡 simple à son tour + 🗡 contre chaque ennemi qui se déplace. Adversaire blessé = stoppé.

Chroniques Oubliées

Maëla

Magicienne elfe



Description

Sexe : féminin **Âge :** 124 ans
Taille : 1,88 m **Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Devant vous se tient une magnifique elfe, grande, fine et gracile. Sa peau de nacre, son visage aux contours parfaits et symétriques dégagent une beauté froide mais étrange. De sa chevelure flottante surgissent deux longues oreilles pointues. Elle est vêtue d'une somptueuse robe elfique bleue et or, et elle tient en main un grand bâton de bois sculpté au bout duquel luit une gemme rose. Elle ne se déplace jamais sans son animal de compagnie, un petit dragon rouge, ni sans ses étuis à parchemin.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d4

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	8	-1	
DEX Dextérité	15	+2	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	16	+3	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+7	
MAGIQUE	+9	

Arme		Dégâts
Bâton ferré	+5	1d6

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	16	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	13	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Robe elfique	+1

CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 1 : Magie destructrice	Voie 2 : Magie protectrice
1	■ **Projectile magique (L)** DM automatique 1d4 ; 1d6 au rang 4.	☐ **Armure du mage (L)** +4 à la Défense jusqu'à la fin du combat.
2	■ **Rayon affaiblissant (L)** -2 en FOR, Attaque et DM pendant [1d6 + Mod. d'INT] tours.	☐ **Chute ralentie (L)** Chute réduite de 6 m par rang dans cette voie.
3	■ **Flèche enflammée (L)** DM [1d6 + Mod. d'INT] +1d6 par tour (1 ou 2 fin du sort).	☐ **Flou (L)** 1/2 DM Attaque Défense pendant [1d4 + Mod. d'INT] tours.
4	☐ **Boule de feu (L)** DM [4d6 + Mod. d'INT] rayon de 6 m, test de DEX 1/2 DM.	☐ **Cercle de protection (L)** annule l'effet d'un sort (cercle de 3 personnes ; 1/tour).

ORIGINE

Maëla est née dans l'immense forêt de Hautesylve située à la frontière nord-est de la Principauté. Elle montra très tôt un don pour la magie et elle se rendit à la capitale Syndoril, l'extraordinaire cité des arbres géants, pour y améliorer son art durant de longues années avant de visiter la forêt de Myrviel et le village de Clairval.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Flamille

FOR : -4	**DEX :** +3	**CON :** +0
INT : -2	**SAG :** +2	**CHA :** -2
DEF : 15	**PV :** *	**Init :** 15
ATT :	**DM :**	

** partagés avec Maëla*

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 grimoire
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Vieux grimoire. Ce vieux recueil de pages parcheminées et noircies contient d'innombrables écrits magiques.

Pouvoir : Ce grimoire accorde la capacité Cécité (L) une fois par jour. Le magicien peut effectuer une attaque magique contre un adversaire. Si elle réussit, ce dernier perd la vue pendant 2 tours. Un adversaire aveuglé subit un malus de -5 à la DEF et à tous ses tests d'attaque et de dommages.

Robe elfique. Cette magnifique robe semble taillée dans un tissu à la fois fin et indestructible. La robe octroie un bonus de +1 en Défense à son porteur si celui-ci ne porte pas d'armure. Elle peut être portée même par un personnage qui ne maîtrise aucune armure.

Potion de soins supérieurs (2d8+5).

Richesses :

55 pièces d'argent

CAPACITÉS DE MAGICIEN

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de la résistance	**Voie de la magie des arcanes**	**Voie de la magie élémentaire**
1	☐ **Lumière (L)** Lumière magique rayon de 20 m pendant 10 minutes.	■ **Familier (L)** +2 en Init. si familier en vue. Sens partagés. Si tué, invoquer 24 h plus tard.	■ **Asphyxie (L)** Test (3) (portée de 20 m), 1d6 DM/tour pendant 1 + Mod. d'INT tours.
2	☐ **Détection de la magie (L)** Détecte les objets magiques rayon de 15 m.	■ **Forme gazeuse (L)** 1d4 + Mod. d'INT tours. Vitesse 10 m/tour. Pas de capacité, pas de DM. Attendre 10 mn avant de relancer.	■ **Protection contre les éléments (L)** Pendant 5 + Mod. d'INT tours, retrancher [Rang x 2] DM au feu, froid, électricité, acide.
3	☐ **Invisibilité (L)** Pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes sauf att ou capacité (L).	■ **Hâte (L)** Pendant 1d6 + Mod. d'INT tours, une attaque ou mouvement en plus par tour.	☐ **Arme enflammée (L)** +1d6 DM de feu pendant 5 + Mod. d'INT tours.
4	☐ **Vol (L)** Peut voler pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes.	☐ **Téléportation (L)** À moins de [INT x 10] mètres. Lieu d'arrivée en vue ou parfaitement connu.	☐ **Respiration aquatique (L)** Respirer sous l'eau 10 minutes. +1 allié par point de Mod. d'INT.

Chroniques Oubliées

Karoom

Prêtre nain

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	15	+2	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	16	+3	
CHA Charisme	11	+0	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+7	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+8	

Arme		Dégâts
Marteau de guerre	+7	1d6+2

VITALITÉ — Niv 5

PV Points de vie	38	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	18	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Chemise de mailles	+4
Bouclier	+3



Description

Sexe : masculin **Âge :** 45 ans
Taille : 1,20 m **Poids :** 90 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Karoom le nain ne mesure guère plus d'un mètre vingt, mais sa lourde démarche fait trembler le sol et sa voix rocailleuse ressemble au tonnerre. Aussi large que haut, sa formidable carcasse est enveloppée d'une lourde cotte de maille. Il arbore avec fierté une épaisse barbe rousse tressée avec soin. Sous son casque de métal, on voit à peine son visage grimaçant et ses grands yeux bleus. Autour de son cou, le symbole de Thürdim, le Dieu nain de la forge ne le quitte jamais, tout comme son puissant marteau de guerre.

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 1 : Voie de la guerre sainte	Voie 2 : Voie de la prière
1	■ **Arme bénie** Relance le dé de dégâts sur un « 1 ». DM magiques.	☐ **Bénédiction (L)** +1 att et carac aux alliés pendant [3 + Mod. de SAG] tours.
2	■ **Bouclier de la foi** +1 en 🛡 ; +2 en 🛡 au rang 4.	☐ **Destruction de morts-vivants (L)** Test SAG diff 13, DM 2d6 ; DM 3d6 au rang 4.
3	■ **Marteau spirituel (L)** 30 portée 30 mètres et DM [1d8 + Mod. de SAG].	☐ **Sanctuaire (L)** Pas d'att sauf test SAG diff 15, pendant [5 + Mod. SAG] tours.
4	☐ **Châtiment divin (L)** Ajouter Mod. de SAG en ⚔ et DM sur une attaque.	☐ **Intervention divine** 1/combat, peut décider qu'un test est réussi ou non.

ORIGINE

Karoom est né à Goruz Kal, une cité naine presque abandonnée située un peu au nord de Ferrance (capitale de la Principauté). Mais c'est en rendant visite à un oncle dans les monts Argentés et plus précisément dans la capitale des nains, la monumentale vallée de Kaerimbor, qu'il a eu la révélation de sa vocation et qu'il a rejoint l'ordre des prêtres de Thürdim.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR : **DEX :** **CON :**

INT : **SAG :** **CHA :**

DEF : **PV :** **Init :**

ATT : **DM :**

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Bouclier de protection. Ce grand bouclier d'acier est orné d'une magnifique gravure de dragon et de symboles guerriers provenant d'une antique civilisation.

Pouvoir : Ce bouclier accorde un bonus total de +3 à la DEF.

Richesses :

55 pièces d'argent

CAPACITÉS DE PRÊTRE

	Voie 3 : Voie des soins	Voie 4 : Voie de la foi	Voie 5 : Voie de la spiritualité
1	■ **Soins légers (L)** Cible touchée récupère [1d8 + niv] ♥ (rang/jour). ○○○○	■ **Parole divine** +2/rang aux tests de CHA visant à convaincre ou convertir son auditoire.	☐ **Vêtements sacrés** Si pas d'armure 🛡 de 14 (+ bonus habituels).
2	■ **Soins modérés (L)** Cible touchée récupère [2d6 + niv] ♥ (rang/jour). ○○○○	■ **Arme d'argent (L)** Inflige 1d6 + Mod. de SAG DM. +2 en att. et +1d6 DM vs démons et morts-vivants.	☐ **Protection contre le mal (L)** +2 résistance et -2 DM des mort-vivants, démons, élémentaires pour un combat.
3	■ **Soins de groupe (L)** Prêtre et alliés récupèrent [1d8 + niv] ♥ (1/combat). ○	☐ **Ailes célestes (L)** Voler à vitesse x 2 pendant 5 + Mod. de SAG tours. Vol stationnaire = action de mouvement.	☐ **Délivrance (L)** Annule pénalités, malédiction, mutilation, amputation, poisons, pétrification (portée touché).
4	☐ **Guérison (L)** Cible touchée récupère tous ses ♥ + guérison maladies (1/jour). ○	☐ **Foudres divines (L)** 1d6 + Mod. de SAG DM, 1 m autour du prêtre. Test ✿ (1 seul) contre 🛡 de chaque cible.	☐ **Marche des plans (L)** 1/jour, jusqu'à 3 + Mod. de SAG tours, déplacement de 10 km/tour. Arrivée à 1d6 km près.

Chroniques Oubliées

Félindra

Rôdeuse demi-elfe



Description

Sexe : feminin **Âge :** 24 ans
Taille : 1,68 m **Poids :** 60 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Félindra est une jeune femme sauvage. Elle dissimule sous une cape de voyage fatiguée une étonnante chevelure pourpre et un visage dur. Une armure en cuir renforcée protège son corps jusqu'aux genoux. Suivant chacun de ses pas comme une ombre, un loup noir aux yeux jaunes veille sur sa maîtresse. Une longue épée pend à sa ceinture mais en général, la dernière chose qu'entendent les ennemis de Félindra avant de mourir est le son produit par la corde de son grand arc en bois.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	13	+1	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	13	+1	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	14	+2	
CHA Charisme	9	-1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+6	
DISTANCE	+8	
MAGIQUE	+7	

Arme		Dégâts
Arc long	+9	1d8+2 +1d6
Epée longue	+6	1d8+1

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	33	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	16	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir renforcé	+3

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 1 : Voie de l'archer	Voie 2 : Voie du compagnon animal
1	■ **Sens affutés** +2/rang perception ; [+ Mod. SAG] en Init et DM des ⊠.	■ **Odorat** +5 aux tests de SAG pour suivre des traces.
2	■ **Tir aveugle (L)** Peut faire des tests de ⊠ contre les ennemis invisibles.	■ **Surveillance** 1 test de ⊠ avant le 1er tour, +5 au test de surprise et Initiative.
3	■ **Tir rapide (L)** Peut faire 2 tests de ⊠ ce tour.	■ **Combat** Le loup combat. Init 13, 14, [niv], DM 1d6 + 1, [niv × 4].
4	☐ **Flèche de mort (L)** Permet de lancer 2d20 sur les tests de ⊠, DM x 2.	☐ **Empathie animal (L)** Communique avec le loup à distance ; guérit 1 pour 1.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Félindra est native de la petite citée de Twemby à la frontière avec le royaume elfique de Hautesylve. Les elfes peuvent sembler tolérants, mais son père dû pourtant s'exiler dans la petite cité humaine lorsqu'il devint de notoriété publique qu'il était tombé amoureux d'une simple humaine et avait eu une enfant de cette union.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Shade

FOR : +1 **DEX :** +1 **CON :** +1

INT : -3 **SAG :** +2 **CHA :** -2

DEF : 14 **PV :** 20 **Init :** 13

ATT : +5 **DM :** 1d6+1

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 carquois de èches
1 torche
1 dague
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Arc de feu de Gardamus. Cet arc ancien a été taillé dans un bois sombre et dur. Sa corde est argentée.

Pouvoir : Cet arc accorde un bonus de +1 aux attaques à distance et les flèches tirées s'enflamment automatiquement, ajoutant 1d6 DM (de feu) supplémentaires.

Richesses :

35 pièces d'argent

CAPACITÉS DE RÔDEUR

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du traqueur	**Voie de l'escarmouche**	**Voie de la survie**
1	☐ **Pas de loup** +2 par rang aux tests de discrétion en forêt.	■ **Chasseur émérite** +2 en att.et DM contre des animaux et +2/rang aux tests de SAG pour pister.	☐ **Endurant** +2/rang aux tests de CON pour résister à la fatigue, aux intempéries et survie en milieu naturel.
2	☐ **Ennemi juré** + [Mod. de SAG] aux tests de ⚔ 🏹 et +1d6 DM contre l'ennemi juré.	■ **Traquenard (L)** +2 en att. et +2d6 aux DM sur la 1ère attaque contre une créature s'il possède une meilleure Init.	☐ **Nature nourricière** 1 h en forêt, pour nourrir 2 personnes/rang. En 1d6 h, soigner 1d6 ♥/rang à répartir.
3	☐ **Embuscade** Si le groupe est caché, les adv attaqués sont surpris 1 tour.	☐ **Attaque éclair (L)** + Mod. de DEX en ⚔ et aux DM pour cette offensive.	☐ **Grand pas** +10 m de déplacement en milieu naturel. +5 aux tests de natation et d'escalade.
4	☐ **Second ennemi juré** Choisit un deuxième ennemi juré.	☐ **Repli (L)** Après 40 m en forêt en s'éloignant, test de DEX difficulté 10 pour disparaître.	☐ **Increvable (L)** 1/combat, si 0 ♥, récupérer [3d6 + Mod. de CON] ♥.

Chroniques Oubliées

Rodrick

Voleur humain



Description

Sexe : masculin **Âge :** 30 ans
Taille : 1,84 m **Poids :** 70 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Avec sa tignasse noire et sa petite barbichette, Rodrick est très beau garçon. Son petit air canaille plaît énormément aux jeunes filles… et énerve les jeunes hommes ! Svelte et agile, il aime mimer des passes d'arme avec sa rapière. Par-dessus son élégante chemise blanche, il porte une belle tunique de cuir qui cache de nombreuses poches et de multiples sangles. Qui sait combien de dagues, de couteaux et de petits outils sont dissimulés là-dedans !

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	11	+0	
DEX Dextérité	17	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	14	+2	
SAG Sagesse	8	-1	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+4	

Arme		Dégâts
Rapière	+3	1d6
Dague	+3	1d4

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	27	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	18	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 1 : Voie de l'assassin	Voie 2 : Voie du déplacement
1	■ **Discrétion** +2 en DEX par rang pour passer inaperçu.	■ **Esquive** +1 par rang à la (et aux tests de DEX pour esquiver).
2	■ **Attaque sournoise (L)** DM +1d6/rang des att dans le dos ou par surprise.	■ **Chute** Pas de DM lors d'une chute de 3 m par rang.
3	☐ **Ombre mouvante (L)** Test de DEX diff 10 pour disparaître pendant 1 tour.	■ **Acrobaties** Test de DEX diff 15, acrobatie ou att dans le dos.
4	☐ **Surprise** N'est jamais surpris ; att sournoise non Limitée.	☐ **Esquive de la magie** Test DEX contre , annule ou 1/2 les effets d'un sort.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Rodrick est originaire de la cité de Valastir, l'ancienne capitale de l'empire d'Osgild. Son père est un marchand de tissu qui a su tirer profit de l'axe commercial majeur que représente la route qui relie Ferrance aux Marches du Piémont. Il a mené une vie luxueuse mais turbulente durant ses jeunes années. La vie de marchand ne lui convenant pas, il a préféré partir à l'aventure avec Krush, un ancien garde-caravane qui travaillait pour son père et avec qui il s'entendait bien.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
5 dagues
1 torche
Outils de crochetage
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Médaillon de bonne santé. Ce médaillon magique en argent est gravé de symboles anciens.

Pouvoir : Ce médaillon soigne 1d4 + niveau ♥ perdus, une fois par jour.

Richesses :

65 pièces d'argent

CAPACITÉS DE VOLEUR

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du roublard	**Voie de l'aventurier**	**Voie du spadassin**
1	☐ **Doigts agiles (L)** +2 par rang aux tests de DEX pour crocheter, pickpocket...	■ **Sprint** 1/combat, déplacement gratuit de 20 m à n'importe quel moment du tour.	■ **Attaque en finesse** Utilise ⊠ pour une 🗡 si arme légère. Peut remplacer Mod. de FOR aux DM par Mod. d'INT.
2	☐ **Détecter les pièges** Test de INT diff 10 (ou 15) pour détecter les pièges.	■ **Provocation (L)** Test opposé CHA contre INT, oblige à l'attaquer. Riposte gratuite et, si la cible l'a raté, Attaque sournoise.	■ **Esquive fatale** 1/combat, esquiver une 🗡 et affecte un autre adversaire au contact. Vérifier la 🛡.
3	☐ **Croc-en-jambe** 17 à 20 sur le dé du test de pour faire tomber au sol.	☐ **Grâce féline** + Mod. de CHA en Init., en 🛡 et tests de DEX de déplacement (escalade, saut, course, acrobaties).	☐ **Frappe chirurgicale** Retrancher Mod. d'INT au score de critique en 🗡.
4	☐ **Attaque paralysante (L)** 1/combat, 🗡 pour paralyser un adv pendant 1d4 tours.	☐ **Feindre la mort** 1/combat, (même à 0 ♥). Se relever, +1d6 ♥, +1 action de mouvement et cible *surprise*.	☐ **Ambidextrie** 🗡 gratuite main gauche chaque tour. Pas de capacité limitée sur cette main.

Alazaïs

Chevalier humaine



Description

Sexe : féminin **Âge :** 22 ans
Taille : 1,69 m **Poids :** 68 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Dans sa magnifique armure de plaque complète, Alazais possède la prestance naturelle des véritables chevaliers. Mais la jeune femme a indéniablement quelque chose de plus. La forme de son armure, l'ovale de son visage et ses yeux en amande transportent en eux tout le mystère fascinant des cités du sud. Cependant un œil averti notera les bords tranchant de son grand bouclier et la garde en forme de tête de dragon de sa lame, autant de signes qui ne trompent pas sur ses capacités de combattante d'exception.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d10

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+7	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+5	

Arme		Dégâts
Epée longue	+8	1d8+3

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	44	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	19	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de plaque	+7
Grand bouclier	+2

CAPACITÉS DE CHEVALIER

	Voie 1 : Voie du cavalier	Voie 2 : Voie de la guerre
1	☐ **Fidèle monture** À dos de monture, +10 m avant ou après une action normale.	■ **Armure sur mesure** Pas de malus d'armure métallique.
2	☐ **Cavalier émérite** +2 en (attaque) en selle, (armure) monture = (armure) chevalier. Action gratuite pour se mettre en selle.	■ **Encaisser un coup (L)** Retrancher Mod. de (armure) armure (+ bouclier) aux DM d'une (attaque) ou (distance).
3	☐ **Monture magique** Invoquer (L) sa monture. Guérit l'ensemble de ses (PV) en 1 heure.	■ **Coup de bouclier** (attaque) avec d12 (action gratuite) inflige [1d4 + Mod. de FOR] DM.
4	☐ **Charge (L)** Parcourir au – 10 m en ligne droite (max 40) et lancer 2d20 en (attaque), +1d6 aux DM.	☐ **Frappe lourde (L)** (attaque) avec d12 inflige +2d6 DM. Ignore *Colosse*.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Alazaïs est native de Forterive, une cité des Marches du Piémont, une nation voisine de la Principauté d'Arly. Fille d'un baron des Marches et d'une mercenaire de la cité de Xélys plus au sud, elle a dû quitter le pays lorsque son père fut injustement accusé de félonie. Alazaïs se considère désormais chevalier d'Osgild. Depuis, elle a rencontré Philémon qui lui aussi a dû fuir son propre peuple. Ce point commun les a décidés à voyager ensemble et les a menés, un peu par hasard, jusqu'au village de Clairval.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 trousse de soins
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Épée du dragon. Cette magnifique épée est constituée de l'acier le plus solide et dispose d'une garde de bronze en forme de tête de dragon. Il s'agit d'un dragon d'or bénéfique, emblème de la famille d'Alazaïs.

Pouvoirs : L'épée donne un bonus de +1 en attaque au contact et aux DM et le tranchant exceptionnel de la lame permet d'obtenir un coup critique sur un résultat de 19 à 20 au d20. Enfin, elle peut produire de la lumière dans un rayon de 10 mètres lorsque son porteur prononce la formule "*Lux Draconis*".

Richesses :

55 pièces d'argent

CAPACITÉS DE CHEVALIER

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du héros	**Voie du meneur d'homme**	**Voie de la noblesse**
1	■ **Ignorer la douleur** 1/combat, notez les DM d'une attaque et perdez les ♥ à la fin du combat.	■ **Sans peur** Immunisé à la peur. + [2 + Mod. de CHA] aux alliés.	☐ **Éduqué** Lire et écrire, +1/rang tests d'INT et de CHA.
2	■ **Piqûres d'insecte** Si demi-plaques ou plus, soustraire le Rang aux DM des ⊠.	■ **Intercepter** 1/tour, encaisser un coup pour 1 allié. 🛡 du chevalier et - Rang aux DM subis.	☐ **Autorité naturelle** + Mod. de CHA en Init. et 🛡. +5 pour donner des ordres ou intimider.
3	■ **Laissez-le-moi !** +1d6 DM contre le leader ennemi.	☐ **Exemplaire** 1/tour, un allié qui combat le même adversaire relance un d20 en attaque.	☐ **Écuyer** Critiques sur 19-20. Le chevalier, sa monture et [1 + Mod. de CHA] alliés récupèrent 2d6 ♥/nuit.
4	☐ **Seul contre tous (L)** Riposte gratuite contre chaque attaque.	☐ **Ordre de bataille** 1/tour, +1 action gratuite à un allié en vue.	☐ **Massacrer la piétaille** +1d6 DM contre la piétaille (4 créatures semblables).

Chroniques Oubliées

Mélyrielle

Barde humaine



Description

Sexe : féminin **Âge :** 20 ans
Taille : 1,61 m **Poids :** 49 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Les cheveux d'argent de Mélyrielle forment un contraste saisissant avec sa peau cuivrée et lui confèrent une beauté fascinante. Plusieurs instruments de musique de belle facture sont passés en bandoulière autour de ses épaules et il est rare qu'elle ne joue pas un petit air de musique tout en marchant. Et ses hautes bottes de cuir déjà bien usées indiquent qu'elle a beaucoup marché.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d6

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	11	+0	
INT Intelligence	13	+1	
SAG Sagesse	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+3	
MAGIQUE	+7	

Arme		Dégâts
Rapière	+3	1d6

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	22	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	18	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

CAPACITÉS DE BARDE

	Voie 1 : Voie de l'escrime	Voie 2 : Voie du musicien
1	■ **Précision** Utilisez (DEX) au lieu de (CON) avec une une dague, une épée courte ou une rapière.	■ **Chant des héros (L)** +1 aux tests pendant [5 + Mod. de CHA] tours pour tous les alliés à portée de voix.
2	■ **Intelligence du combat** Ajoutez Mod. d'INT en Init. et en (DEF) en plus du Mod. de DEX.	■ **Attaque sonore (L)** Un test (MAG) réussi inflige [1d6 + Mod. de CHA] DM à toutes les cibles en face sur une portée de 10 m.
3	☐ **Feinte (L)** À ce tour (CON) n'inflige aucun DM. Au tour suivant, +10 en (CON) et, si feinte réussie, +2d6 DM.	■ **Zone de silence (L)** Zone de silence de 5 mètres de diamètre, portée 30 mètres, pendant [1d6 + Mod. de CHA] tours. -2 à tous les (MAG).
4	☐ **Attaque flamboyante (L)** Ajoutez le Mod. de CHA en (CON) et aux DM.	☐ **Danse irrésistible (L)** Test (MAG), -4 aux tests d'attaque et en (DEF) pendant [1d4 + Mod. de CHA] tours.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Mélyrielle a quitté sa région natale de Clairval il y a bien longtemps. Une famille compliquée et une véritable envie de parcourir le monde et d'apprendre l'art de la musique l'ont poussé à quitter le nid. Elle a sillonné les marches du Piémont et exploré les terres au-delà de la mer des Roseaux. Aujourd'hui apaisée, elle revient sur les lieux de sa naissance pour chanter les légendes des terres lointaines.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 trousse de soins
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Flûte du serpent. Cette flûte antique de métal doré se termine par une tête de serpent aux crocs acérés. Lorsque l'instrument est utilisé, les yeux du reptile, deux rubis, s'illuminent d'une lueur magique.

Pouvoir : Lorsque Ninuelle utilise cette flûte pour lancer un sort, elle obtient un bonus de +2 en attaque magique.

Potion de soins supérieurs (2d8+5)

Richesses :

45 pièces d'argent

CAPACITÉS DE BARDE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du saltimbanque	**Voie de la séduction**	**Voie du vagabond**
1	■ **Acrobate** +2/rang tests de DEX acrobaties, tenir en équilibre, faire des sauts ou de l'escalade.	☐ **Charmant** +2/rang aux tests de CHA visant à séduire, baratiner ou mentir.	■ **Rumeurs et légendes** +2/rang dans cette voie aux tests d'INT pour se « *souvenir* » d'une information historique, politique, géographique ou occulte qui pourrait lui être utile.
2	■ **Grâce féline** Ajoutez le Mod. de CHA en et en Init.	☐ **Dentelles et rapière** Si pas d'armure et combat avec une rapière ou une épée, +1/rang en .	■ **Compréhension des langues (L)** Lire, écrire, parler une langue pendant 1d6 + Mod. de CHA min.
3	☐ **Lanceur de couteau :** 1/tour, pour lancer un couteau (portée 10 m). [1d4 + Mod. de DEX] DM.	☐ **Arme secrète** 1/combat, réussir test de CHA difficulté = INT adversaire. Succès = -10 en att. et en pour 1 tour.	☐ **Débrouillard** +5 aux tests de survie en nature et aux tests d'artisanat.
4	☐ **Esquive acrobatique** 1/tour, esquive si réussi contre une difficulté égale au score obtenu par l'adversaire.	☐ **Suggestion (L)** Test difficulté = maximum cible. Suit une suggestion pendant 24 heures.	☐ **Déguisement (L)** Changer d'apparence 10 min. Imiter une personne nécessite test de CHA diff. 15 ou 20.

Loreleen

Druide elfe



Description

Sexe : féminin **Âge :** 78 ans
Taille : 1,66 m **Poids :** 47 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Loreleen ne correspond pas vraiment à l'idée que les humains se font généralement des elfes. Des nattes blondes, d'étranges tatouages sur le visage, une sévérité terrible dans le regard. Malgré la finesse de ses traits, son air sauvage lui confère un aspect presque effrayant. Et ce n'est pas le grand épieu à pointe d'os sur lequel elle s'appuie négligemment, ni le harfang des neiges perché sur son épaule qui contredisent cette impression.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d8

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	11	+0	
SAG Sagesse	15	+2	
CHA Charisme	13	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+7	
MAGIQUE	+7	

Arme		Dégâts
Epieu	+7	1d8+2

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	33	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	14	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Armure de cuir	+2

CAPACITÉS DE DRUIDE

	Voie 1 :	Voie 2 :
	Voie des animaux	**Voie du fauve**
1	■ **Langage des animaux** Communiquer avec les animaux. +2/rang pour influencer un animal.	☐ **Vitesse du félin** +1/rang en Init. et course, escalade, saut.
2	■ **Nuée d'insectes (L)** contre (portée 20 m), 1 DM/tour et -2 aux actions pendant [5 + Mod. de SAG] tours.	☐ **Panthère** Le druide apprivoise une panthère (ou un puma).
3	■ **Le guetteur** Lien télépathique et percevoir par les sens avec un bonus de +5 (vue).	☐ **Attaque bondissante (L)** Au premier tour de combat, 30 m. max et +5 , +1d6 DM.
4	☐ **Masque du prédateur (L)** Pendant [5 + Mod. de SAG] tours, + Mod. de SAG en Init., attaque et DM, voir la nuit comme un elfe.	☐ **Grand félin** Amélioration du compagnon. Communiquer par télépathie et le guérir à distance (échange de).

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Loreleen est une elfe des forêts glacées du nord. Son peuple a la réputation d'être aussi froid et mordant que le vent qui balaye les forêts gelées sur son territoire. Mais la vie en autarcie proposée par les siens, aussi harmonieuse soit-elle, ne lui a pas convenu. Curieuse d'autres écosystème, d'autres populations, elle a décidé de partir vers le Sud contre l'avis des siens. Peut être les rumeurs au sujet d'une déception amoureuse lourde à porter pour elle sont vraies ? Sur le chemin, elle a rencontré Gursdal et les deux aventuriers venus du froid ont forgé une amitié solide.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom : Flocon

FOR : -3 **DEX :** +2 **CON :** +0

INT : - 3 **SAG :** +3 **CHA :** -2

DEF : 15 **PV :** * **Init :** 15

ATC : +7 **DM :** 1d4

** partagés avec Loreleen*

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 trousse de soins
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Épieu des steppes du nord. Ce long épieu au manche de bois se termine par une large pointe taillée dans l'os d'une créature colossale.

Pouvoir : Cet épieu donne un bonus de +2 en attaque au contact.

Richesses :

25 pièces d'argent

CAPACITÉS DE DRUIDE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de la nature	**Voie du protecteur**	**Voie des végétaux**
1	■ **Maître de la survie** +2/rang aux tests de survie en milieu naturel (survie, vigilance, discrétion, etc.).	■ **Baies magiques (L)** 1/jour, 1d6 + Mod. de SAG fruits. Compte pour un repas et rend 1d6 + niveau du druide.	☐ **Peau d'écorce (L)** +1/rang en pendant 5 + Mod. de SAG tours.
2	■ **Marche sylvestre** Aucune pénalité de déplacement en terrain difficile, +2 en attaque et en lors d'un combat dans ces conditions.	■ **Forêt vivante (L)** 1 km/rang, 12 h. Déplacement/2 et -5 en Init. survie, orientation, perception ou discrétion.	☐ **Prison végétale (L)** 5 m de rayon (portée 20 m), 5 + Mod. de SAG tours. -2 en att. et , pas de déplacement. FOR [10 + Mod. de SAG].
3	■ **Résistant** -[rang x 2] aux DM naturels (froid, feu, chutes, poisons) ou par les animaux et les insectes.	☐ **Régénération (L)** 1/jour , soigne 3 /tour pendant [niveau du druide + Mod. de SAG] tours.	☐ **Animation d'un arbre (L)** 1/combat, pendant niveau tours. Init 7, 13, niveau x 5, = , DM 1d6+3, RD5.
4	☐ **Bâton de druide (L)** 2 par tour. [1d6 + Mod. de FOR ou de DEX] DM. Si épieu, d8 au lieu du d6 sur une .	☐ **Forme d'arbre (L)** 1/combat, 5 + Mod. de SAG tours. Les réels ne sont pas affectés.	☐ **Gland de pouvoir (L)** 1/combat, (10 m). Statue 2d6 + Mod. de SAG tours. max cible = niveau x 5.

Chroniques Oubliées

Gursdal

Barbare humain



Nom du joueur

Niveau	5 6 7 8 9
Dé de vie	d12

Carac.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	13	+1	
CHA Charisme	8	-1	

Attaque	Mod.	
Contact	+8	
Distance	+6	
Magique	+6	

Arme	Mod.	Dégâts
Hache à 2 mains	+8	2d6+3

Vitalité	Niv 5	
PV Points de vie	53	

Points de vie restants

Défense		
Défense	15	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.
Torques	+2

Capacités de barbare

	Voie 1 : Voie de la brute	Voie 2 : Voie du pagne
1	■ **Argument de taille** + Mod. de FOR aux ♥ max et tests négociation, persuasion, intimidation.	■ **Vigueur** +2/rang course, saut, escalade.
2	■ **Tour de force** +10 test de FOR, contre 1d4 ♥.	■ **Peau de pierre** + Mod. de CON en 🛡.
3	■ **Attaque brutale (L)** -2 en ⚔ et +1d6 DM.	☐ **Tatouages** Au choix +5 aux tests de FOR, CON, DEX ou SAG.
4	☐ **Briseur d'os** Critique sur 19-20. Cible est étourdie pendant 1 tour.	☐ **Peau d'acier** Réduit tous les DM subis de 3 points (minimum 1 point de DM).

Description

Sexe : masculin **Âge :** 19 ans
Taille : 1,94 m **Poids :** 93 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Gursdal est l'archétype du guerrier venu du nord. Grand, puissant et très blond. Il voyage léger. Pas d'armure, cela le ralentirait au combat, mais ce qu'il faut d'armes pour faire place nette si besoin : des javelots pour la chasse et une magnifique hache à deux mains. Une hache suffisamment lourde pour abattre un grizzly adulte ou ouvrir les boîtes de métal dans lesquelles les guerriers du sud aiment à se cacher !

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Gursdal a grandi dans un environnement naturel sauvage et glacial, au nord des terres d'Osgild. Après le massacre de son clan par une bande de géants du givre, il décida de partir vers le sud pour vérifier si les rumeurs de terres plus clémentes étaient vraies. Il trouve parfois insupportable la méfiance des gens du Sud envers les étrangers. Pour peu, il regretterait presque la barbarie farouche et cruelle des géants. Heureusement, son ami Loreleen qui vient elle aussi du grand nord parvient à le calmer.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

3 javelots
1 couverture
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Torques d'or. Urd a hérité de son père de cette magnifique paire de bracelets d'or à tête de lion qu'il porte aux biceps.

Pouvoir : Ces deux torques octroient chacun +1 en (+2 au total) à celui qui ne porte aucune armure.

Richesses :

25 pièces d'argent

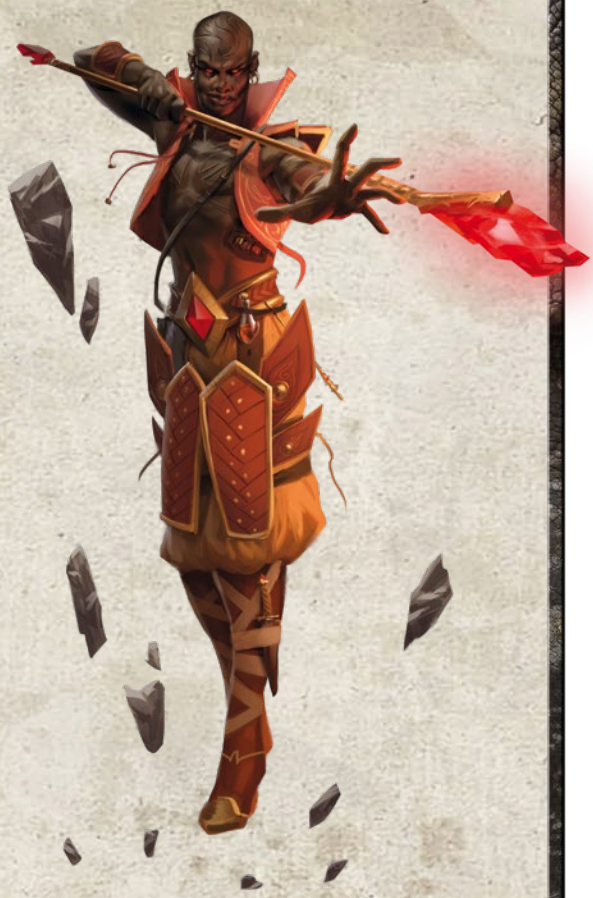
CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie du pourfendeur	**Voie du primitif**	**Voie de la rage**
1	■ **Réflexes félins** +1/rang en Init. et tests de DEX destinés à esquiver (boules de feu, souffles, pièges, etc.).	☐ **Proche de la nature** +1/rang aux tests de survie, de discrétion ou d'observation en milieu naturel.	■ **Cri de guerre (L)** 1/combat. Si FOR et max < au barbare, -2 en combat. Action de mouvement au rang 4.
2	■ **Charge (L)** Se déplacer en ligne droite d'au moins 5 m. (20 m. au max). +2 et +1d6 DM.	☐ **Armure de vent** + Rang en lorsqu'il ne porte aucune armure.	■ **Défier la mort** Si 0 , test de CON 10 pour garder 1 . Difficulté +10 par blessure, -10 si enragé.
3	☐ **Enchaînement** Si adversaire réduit à 0 , gratuite sur un autre adversaire au contact.	☐ **Vigilance** +5 pour détecter les pièges ou les embuscades. Immunisé aux *Attaques sournoises*, *Embuscade*.	☐ **Rage du berserk (L)** +2 en +1d6 DM, -4 en et ni fuite, ni . Test SAG 13 pour stopper.
4	☐ **Déchaînement d'acier (L)** Parcourir 10 m. en ligne droite et à chaque adversaire sur son passage.	☐ **Résistance à la magie** Annule un sort 1/tour. Test opposé (Mod. de SAG).	☐ **Même pas mal** Ignorer un effet critique puis entrer en *Rage* (action gratuite). +1d6 DM en pour 3 tours.

Chroniques Oubliées

Philémon

Ensorceleur humain



Description

Sexe : masculin **Âge :** 25 ans
Taille : 1,88 m **Poids :** 69 kg

Lisez le texte suivant aux autres joueurs quand le MJ vous le demandera :

Avec sa peau d'ébène et ses scarifications, Philémon ne passe jamais inaperçu. Depuis qu'il a quitté sa terre natale, Il a dû s'habituer aux regards appuyés des gens du cru. Grand et mince, il possède un magnétisme naturel et un charisme palpable qui suffisent à apaiser les conflits. Et lorsqu'il a affaire à des imbéciles attirés par la magnifique pierre rouge qui orne son bâton, l'éclat rougeoyant de son regard suffit généralement à résoudre le problème.

Nom du joueur

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE d4

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	13	+1	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	16	+3	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+6	
MAGIQUE	+9	

Arme		Dégâts
Bâton rubis	+5	1d6

VITALITÉ Niv 5

PV Points de vie	21	

Points de vie restants

DÉFENSE

DÉFENSE	11	

DEF = 10 + Mod. armures + Mod. DEX + Mod. voie

Armures	Mod.

CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 1 :	Voie 2 :
	Voie de l'air	**Voie de la divination**
1	■ **Murmures dans le vent (L)** Message de 10 mots et réponse. Portée 100 m./rang. Connaître la cible ou la voir.	☐ **6ème sens** +1/rang en Init. et . +2/rang à tous les tests pour éviter d'être surpris.
2	■ **Sous tension (L)** [5 + Mod. de CHA] tours. 1d6 DM si touché. , portée 10 m, [1d6 + Mod. de CHA] DM.	☐ **Détection de l'invisible (L)** [5 + Mod. de CHA] tours, portée 30 m. Détecte *Clairvoyance*. Annule *Aveuglé*.
3	■ **Télékinésie (L)** Déplacer jusqu'à 50 kg/rang, 10 m/tour en action de mouvement. Portée de 20 m, durée [5 + Mod. de CHA] tours.	☐ **Clairvoyance (L)** Voir et entendre à distance. Test SAG [12 + Mod. de CHA] pour détecter le sort.
4	☐ **Foudre (L)** Ligne de 10 m. pour [4d6 + Mod. de CHA] DM. Test DEX [12 + Mod. de DEX] pour ½ DM.	☐ **Prescience** 1/combat, +10 en attaque et en pour le tour et initiative au choix.

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Éditions. 2019. Photocopies autorisées pour usage personnel uniquement.

ORIGINE

Philémon vient du Kathang, un lointain royaume du sud-est où ses prédispositions naturelles pour la magie lui promettaient un bel avenir parmi l'élite de son peuple. Mais les horreurs dont il fut le témoin, les sacrifices pratiqués par ses compatriotes pour accroître leur pouvoir grâce à la magie du sang, hantent encore son esprit. Il refusa de se transformer en celui que ces mentors espéraient qu'il devienne. Il s'enfuit au loin et rencontra Alazaïs quelques temps plus tard. C'est tout naturellement qu'une amitié se noua entre les deux parias.

COMPAGNON ANIMAL, MONTURE, ETC

Nom :

FOR :	**DEX :**	**CON :**
INT :	**SAG :**	**CHA :**
DEF :	**PV :**	**Init :**
ATT :	**DM :**	

Capacités :

ÉQUIPEMENT

Sur moi :

Sac d'aventurier :

1 couverture
1 trousse de soins
1 torche
1 briquet à silex
1 gamelle
1 outre d'eau

Objets magiques :

Bâton rubis. Ce bâton d'or est couronné par une énorme pierre rouge qui s'illumine lorsque son porteur lance un sort.

Pouvoir : Dans les mains d'un magicien ou d'un ensorceleur, le bâton ajoute +1 en attaque magique et 3 fois par jour, il permet d'augmenter de +1d6 les DM des sorts de rang 1 ou 2 (choc, sous tension).

Potion de soins supérieurs (2d8+5)

Richesses :

50 pièces d'argent

CAPACITÉS DE BARBARE

	Voie 3 :	Voie 4 :	Voie 5 :
	Voie de l'envoûteur	**Voie des illusions**	**Voie de l'invocation**
1	■ **Injonction (L)** opposé, portée de 20 m. Exécuter l'ordre au prochain tour.	■ **Image décalée (L)** 5 + Mod. de CHA tours. 1d6 par attaque : sur 5-6, il ne subit pas les DM.	■ **Choc (L)** , 1d6 + Mod. de CHA DM, portée de 20 m. Test de FOR 10 ou cible *Renversée*.
2	■ **Sommeil (L)** 1d6 + Mod. de CHA cibles sur 10 m, 5 + Mod. de CHA min. max = . Test SAG 10 + Mod. de CHA jusqu'au double.	■ **Mirage (L)** 5 + Mod. de CHA min (tours si illusion animée). 10 m de côté/rang (portée 500 m). /10 si illusion animée.	■ **Serviteur invisible (L)** 5 + Mod. de CHA min, portée 20 m. Pas de test de réussite et aucun score > 10.
3	❑ **Confusion (L)** opposée (portée 20 m), 3 + Mod. de CHA tours. 1d6 : **1-3** pas d'action, **4-6** attaque le + proche. SAG [10 + Mod. de CHA] pour résister.	❑ **Imitation (L)** Reproduit une créature en vue. 5 + Mod. de CHA min. Toucher l'ensorceleur met fin au sort.	❑ **Mur de force (L)** Mur de 5 m de haut x 10 m de long ou hémisphère de 3 m de rayon. Portée 10 m, 5 + Mod. de CHA tours.
4	❑ **Amitié (L)** 1/jour, (portée 10 m) contre max. Résister SAG [12 + Mod. de CHA]. ***Note :*** *Si une victime résiste à un sort de cette voie, elle y est immunisée pendant 24 h.*	❑ **Dédoublement (L)** opposée (portée 20 m), [3 + Mod. de CHA] tours. Même profil mais ½ et DM. Att. l'original.	❑ **Arme dansante (L)** , inflige 1d8 + Mod de CHA DM, portée 20 m, durée 5 + Mod. de CHA tours.

Lili Brindacier

La feuille de perso de
PAPY DONJON

La sorceleuse est un profil qui fut conçu et proposé à Papy Donjon par son mentor, « MJ Gary », apparemment « *un pionnier du hobby, gamin !* », dixit Papy qui reste évasif sur le sujet, lors de sa grande campagne 1974-78, la toute première jouée par Papy Donjon. Depuis il refuse de jouer un perso d'un autre profil. Lorsqu'il joue avec des joueurs qui utilisent les personnages des boîtes d'initiation, Papy donjon peut utiliser ses voies jusqu'au rang 5, comme le permettent les règles complètes de *Chroniques Oubliées*. « *Privilège de l'âge, minot !* » Et puis, ce n'est pas parce que les débutants ne sont pas capables de gérer l'ensemble des règles que Papy devrait renoncer à « *des acquis arrachés de haute lutte !* » Enfin, Papy Donjon est le seul à pouvoir autoriser un autre joueur à créer un perso de ce profil. Et ses avocats sont aussi féroces que des dragons rouges. « *C'est dit !* »

C'est ma championne !



Sorceleuse

niveau 9

FOR 11/+0	**DEX** 18/+4	**CON** 15/+2
INT 18/+4	**SAG** 10/+0	**CHA** 13/+1
Init 16	**DEF** 25	**PV** 105 (DV d10)

Rapière +15 (critique 14-20) **DM** 1d6 + 6 (+6d6 en cas de critique)

Dagues +15 (critique 14-20) **DM** 1d6 + 6 (+6d6 en cas de critique)

Objets magiques

Rapière et dague +2 affûtées (Critique sur 18-20, +1d6 aux DM des critiques).

Chemise de maille elfique +2 (DEF totale +6), pas de malus d'encombrement.

Bandeau d'intelligence supérieure (+2 à la valeur d'INT).

Gants de dextérité (+2 à la valeur de DEX).

La bave du vil crapaud n'érode pas la fine lame !
- Vieux dicton de MJ

Voie du spadassassin

1. Attaque en finesse : la sorceleuse peut utiliser son score d'Attaque à distance pour une attaque au contact lorsqu'elle utilise une arme légère comme une dague ou une rapière. Si elle le souhaite, elle peut dans ce cas remplacer le Mod. de FOR aux DM par son Mod. d'INT.

2. Attaque sournoise (L) : quand elle attaque un adversaire dans le dos* ou par surprise, la sorceleuse inflige 1d6 de DM supplémentaires par rang possédé dans cette voie.

3. Frappe chirurgicale : par sa science de l'escrime, la sorceleuse améliore de manière permanente ses chances de faire des coups critiques. Elle retranche désormais son Mod. d'INT au score nécessaire pour obtenir un critique en attaque au contact.

4. Ambidextrie : la sorceleuse peut à présent utiliser une arme dans chaque main sans pénalité. Avec sa main gauche, elle peut effectuer une attaque au contact gratuite supplémentaire à chaque tour.

5. Botte secrète : lorsque la sorceleuse obtient un critique sur une attaque au contact, l'attaque devient automatiquement une Attaque sournoise. Les effets de la capacité d'Attaque sournoise s'appliquent en plus des effets normaux du critique.

« Et ouais, jeune ! »

Voie de la sorcellerie

Note : les sorts de sorcellerie étant lancés grâce à « *la puissance brute irrigescente !* » (quoi que cela puisse signifier), ils peuvent être lancés en armure, jusqu'à la chemise de maille. Et ça tombe bien, Lili a justement une chemise de maille. Elfique. Magique. +2.

1. 6ème sens : la sorceleuse sait toujours légèrement en avance ce qui va arriver. Elle gagne un bonus de +1 par Rang dans la voie en Initiative et en DEF, ainsi qu'un bonus de +2 par rang à tous les tests pour éviter d'être surprise.

2. Sous tension (L) : la sorceleuse se charge d'énergie électrique pour [5 + Mod. d'INT] tours. Toute créature qui la blesse ou la touche reçoit une décharge infligeant 1d6 DM. Elle peut également délivrer une décharge électrique (attaque magique, portée 20 m) infligeant [1d6 + Mod. d'INT] DM. Cette attaque peut donner lieu à une attaque sournoise si elle est exécutée de dos ou par surprise. Les DM passent à 2d6 à partir du rang 4 de la Voie.

3. Invisibilité (L) : la sorceleuse se rend invisible pendant [1d6 + Mod. d'INT] minutes. Une fois invisible, personne ne peut plus détecter sa présence ou lui porter d'attaque. Si la sorceleuse attaque ou utilise une capacité limitée, elle redevient visible.

4. Arme dansante (L) : le sort crée une lame d'énergie lumineuse pendant [5 + Mod. d'INT] tours. Dès le premier tour, la sorceleuse peut lui ordonner d'attaquer une cible de son choix (action gratuite, portée 20 m). La lame attaque en tout point comme l'arme principale de la sorceleuse et elle peut être placée pour permettre à la sorceleuse d'attaquer de dos.

5. Peau de pierre (L) : la sorceleuse obtient une réduction des DM égale à [5 + Mod. d'INT] pendant [5+ Mod. d'INT] tours ou jusqu'à ce que le sort ait absorbé 40 points de dégâts.

« Des combos pareils, même pas t'en rêves, rookie ! »

Voie de Papy Donjon « *Ouais, la classe !* »

1. Adresse douteuse : si le dé de papy donjon tombe au sol, il ne choisit de garder le résultat que si celui-ci lui convient. Il peut utiliser cette capacité une fois par aventure par rang atteint dans la Voie.

2. Même pas mal : une fois par combat, Papy Donjon oublie de noter les dommages subis par Lili Brindacier, en particulier si cela devrait l'amener à 0 PV.

3. Mauvaise vue : Papy Donjon fait l'acquisition d'un set de dé spécial, foncés avec inscriptions noires. Le meneur de jeu à moins de 2 secondes pour vérifier le résultat d'un jet avant que Papy ne ramasse les dés et annonce le résultat obtenu.

4. Insatiable : si Papy Donjon finit les chips/bonbons/gâteaux posés sur la table, le MJ doit aller en chercher de nouveaux. Pendant ce temps les PV de Lili remontent miraculeusement de 50%.

5. Revenue de loin : ce personnage est en réalité la réincarnation du personnage originel de Papy Donjon, qui avait atteint le niveau 22. Suite à son sacrifice pour sauver le monde, Lili a été réincarnée au niveau 9. Toutefois lorsqu'elle fait l'acquisition de ce rang, elle retrouve ses souvenirs. Cela a pour effet de lui permettre de réapprendre ses anciennes capacités plus facilement. Désormais, les capacités de rang 1 à 4 valent un seul point de capacité (c'est pourquoi malgré qu'elle ne soit que de niveau 9, Lili Brindacier possède 3 Voies complètes jusqu'au rang 5).

« J'ai sauvé le monde que t'étais encore qu'une lueur lubrique dans l'œil de ton père ! »

Chroniques Oubliées

Fiche récapitulative
des personnages prétirés



Krush
Guerrier demi-orque

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	19	+4	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	16	+3	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	12	+1	
CHA Charisme	8	-1	

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE	d10	
PV Points de vie	49	
DÉFENSE	16	
Demi-plaque		+6

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+9	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+6	
Epée à 2 mains		2d6+4



Maëla
Magicienne elfe

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	8	-1	
DEX Dextérité	15	+2	
CON Constitution	10	+0	
INT Intelligence	16	+3	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE	d4	
PV Points de vie	16	
DÉFENSE	13	
Robe elfique		+1

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+7	
MAGIQUE	+9	
Bâton ferré		1d6



Kacoom
Prêtre nain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	10	+0	
CON Constitution	15	+2	
INT Intelligence	9	-1	
SAG Sagesse	16	+3	
CHA Charisme	11	+0	

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	38	
DÉFENSE	17	
Cheminse de mailles		+4
Bouclier		+3

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+7	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+8	
Marteau de guerre		1d6+2



Félindra
Rôdeuse demi-elfe

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	13	+1	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	13	+1	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	14	+2	
CHA Charisme	9	-1	

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	33	
DÉFENSE	16	
Armure de cuir renforcé		+3

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+6	
DISTANCE	+8	
MAGIQUE	+7	
Arc long		1d8
Epée longue		1d8+1



Rodrick
Voleur humain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	11	+0	
DEX Dextérité	17	+3	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	14	+2	
SAG Sagesse	8	-1	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU 5 6 7 8 9

DÉ DE VIE	d6	
PV Points de vie	27	
DÉFENSE	15	
Armure de cuir		+2

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+8	
MAGIQUE	+4	
Rapière (critique 19/20)		1d6
Dague		1d4

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Editions, 2019.

Chroniques Oubliées

Fiche récapitulative
des personnages prétirés



Alazaïs
Chevalier humaine

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	14	+2	
DEX Dextérité	11	+0	
CON Constitution	14	+4	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU	5 6 7 8 9	
DÉ DE VIE	d10	
PV Points de vie	44	
DÉFENSE	19	
Armure de plaque	+7	
Grand bouclier	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+7	
DISTANCE	+5	
MAGIQUE	+5	
Epée longue (critique 19/20)	1d8+3	



Mélyrielle
Barde humaine

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	16	+3	
CON Constitution	11	+0	
INT Intelligence	13	+1	
SAG Sagesse	10	+0	
CHA Charisme	15	+2	

NIVEAU	5 6 7 8 9	
DÉ DE VIE	d6	
PV Points de vie	22	
DÉFENSE	15	
Armure de cuir	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+8	
MAGIQUE	+7	
Rapière (critique 19/20)	1d6	



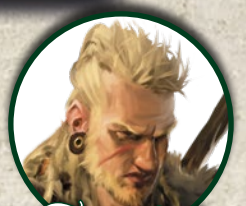
Loreleen
Druide elfe

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	14	+2	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	11	+0	
SAG Sagesse	15	+2	
CHA Charisme	13	+1	

NIVEAU	5 6 7 8 9	
DÉ DE VIE	d8	
PV Points de vie	33	
DÉFENSE	14	
Armure de cuir	+2	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+7	
MAGIQUE	+7	
Epieu	1d8	



Gursdal
Barbare humain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	16	+3	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	14	+2	
INT Intelligence	10	+0	
SAG Sagesse	13	+1	
CHA Charisme	8	-1	

NIVEAU	5 6 7 8 9	
DÉ DE VIE	d12	
PV Points de vie	50	
DÉFENSE	13	
Torques	+1	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+8	
DISTANCE	+6	
MAGIQUE	+6	
Hache à 2 mains	2d6+3	



Philémon
Ensorceleur humain

Nom du joueur

CARAC.	Valeur	Mod.	
FOR Force	10	+0	
DEX Dextérité	13	+1	
CON Constitution	12	+1	
INT Intelligence	13	+1	
SAG Sagesse	11	+0	
CHA Charisme	16	+3	

NIVEAU	5 6 7 8 9	
DÉ DE VIE	d4	
PV Points de vie	21	
DÉFENSE	11	

ATTAQUE	Mod.	
CONTACT	+5	
DISTANCE	+6	
MAGIQUE	+8	
Bâton rubis	1d6	

Chroniques Oubliées Fantasy © Black Book Editions, 2019.

PNJ du scénario 1

Orque noir (12)

Niveau 1

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 15 **PV** 15

Épée 2 mains +5 **DM** 2d6+3

Sergent orque noir (2)

Niveau 2

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +3
INT -2 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 17 **PV** 35

Épée 2 mains +7 **DM** 2d6+4

Chef orque noir (1)

Niveau 6

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 19 **PV** 75

Épée 2 mains (2 attaques) +9
DM 2d6+6

Champion : Sur un résultat de 15-20 au dé d'attaque, le chef orque réussit automatiquement à toucher son adversaire et il inflige +1d6 DM.

Chef d'armée : Tant que le chef orque est vivant, tous les orques bénéficient d'un bonus de +2 en attaque et aux DM.

Harpies (2)

La harpie est une femme dont les bras sont des ailes et dont les pieds sont les serres puissantes d'un oiseau de proie. Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défense, offertes aux pires tourments et à l'appétit de chair de la créature.

Niveau 4

FOR +1 **DEX** +3 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +4
Init 16 **DEF** 16 **PV** 29

Serres +5 **DM** 1d6+3

Vol rapide : La créature obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la créature obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Chant captivant (L) : En chantant, une harpie peut fasciner une cible. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit. Ainsi, se boucher les oreilles ne permet pas d'être immunisé contre ce pouvoir mais apporte un bonus de +5 au test de SAG. En revanche, se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour).

Une cible fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la Harpie chante, puis pour encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée de 1 heure. Une cible fascinée qui commence à se faire dévorer vivante bénéficie à chaque tour d'un nouveau test de SAG difficulté 10 pour se libérer de l'emprise.

Chant choral (L) : Lorsqu'elles sont en nombre, les harpies peuvent s'associer pour produire un chant plus puissant. Les cibles potentielles ne font pas plusieurs tests de résistance, mais un seul test de SAG dont la difficulté est égale à [10 + nb de harpies]. Une créature fascinée s'approche de la harpie la plus proche d'elle. Les cibles restent fascinées tant qu'au moins une harpie chante.

« 22 » le Lutin

NC 4, taille très petite

FOR -3 **DEX** +5 **CON** -3
INT +2 **SAG** +2 **CHA** +2
Init 22 **DEF** 22 **PV** 22

Arc +10 **DM** 1+poison

Invisibilité (L) : Le lutin peut se rendre invisible comme s'il utilisait la capacité de magicien du même nom (Voie de la magie universelle). Ce lutin particulier doit dire « *22* » pour se rendre invisible.

Poison : Les flèches du lutin ne provoquent qu'un seul point de DM, mais elles sont enduites de poison (voir les effets dans le texte).

Téléportation : Le lutin est capable de se téléporter de 20 mètres par action de mouvement.

Moral : Si le lutin a moins de 10 PV, il fuit immédiatement !

Jazarelle la sorcière



La sorcière n'est pas humaine, comme l'attestent sa taille, sa mâchoire proéminente, ses longs doigts crochus munis de griffes tranchantes et la couleur verte de sa peau.

Niveau 5

FOR +5 **DEX** +2 **CON** +5
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -3
Init 15 **DEF** 17 **PV** 75

Griffes +11 **DM** 1d6+5

Attaque magique +9

Adaptation : La sorcière nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou même dans la vase.

Camouflage : La sorcière est une experte du camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de DEX (discrétion).

Magie : La sorcière connaît les sorts suivants, qu'elle peut lancer chacun une fois par combat au rythme d'un par tour, en plus de son attaque de griffe.

Peur : La cible (portée 20 m) doit réussir un test de SAG difficulté 12 ou fuir pendant 1d4+1 tours (le MJ peut garder cette durée secrète).

Malédiction : Effectuez un test d'attaque magique contre une cible à moins de 20 mètres. En cas de succès, la victime réalise tous ses tests avec deux d20 et garde le résultat le plus faible. Le sort prend fin dès qu'elle aura raté trois tests (il n'y a aucune de limite de temps). Si la cible possède une capacité lui permettant de lancer deux dés et de garder le meilleur, elle ne lance plus qu'un seul dé.

Saignements : La sorcière doit réussir un test d'attaque magique (portée 10 m). Du sang s'écoule de la bouche, du nez, des oreilles et même des yeux de la victime, qui subit 1d6 DM par tour pendant 5 tours. Le sort prend fin si la sorcière est vaincue.

PJ du scénario 2

Jeynia, la fausse assassin

Niveau 0

FOR +0 **DEX** +1 **CON** +0
INT -1 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 12 **DEF** 12 **PV** 9

Dague +2 **DM** 1d4

Rudy, le voleur

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 15 **DEF** 15 **PV** 24

Dague +5 **DM** 1d4+3

Sbires sous forme de rats géants (3)

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 14 **PV** 14 (RD 5)

Morsure +6 **DM** 1d4+1

Résistance aux dégâts : sous forme non-humaine, les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Roi des voleurs (forme hybride)



Niveau 5

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 22 **DEF** 17 **PV** 49 (RD 5)

Morsure +8 **DM** 1d4+3

Épées courtes (2 attaques, critique sur 19 et 20) +10 **DM** 1d6+4

Arbalète de poing (10 m) +8 **DM** 1d6 + poison

Résistance aux dégâts : Sous forme non-humaine (animale ou hybride), les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes, sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Attaques multiples (L) : Sous forme hybride, le rat-garou peut faire une attaque de morsure et une attaque d'arme au même tour.

Poison : La victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou perdre conscience pour 1d6 minutes. Le roi des voleurs ne possède que trois carreaux de ce type et il utilise des carreaux normaux après deux tentatives ratées ou dès qu'il a réussi à endormir un PJ. Notez combien il lui reste de carreaux empoisonnés pour la prochaine fois que les PJ auront à l'affronter.

Instinct de survie : Le roi des voleurs est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test de DEX difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV. *Chair à canon :* Une fois par tour, le roi des voleurs peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sbires situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Dextérité héroïque : Le roi des voleurs lance deux d20 pour tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

Otyugh



Cette créature redoutable et grotesque possède un corps massif à la peau pierreuse monté sur trois pattes courtes et trapues. Trois puissants tentacules jaillissent de ses flancs autour d'une énorme gueule garnie de crocs acérés. Deux des tentacules sont pourvus de crochets acérés à leur extrémité tandis que le dernier accueille ses organes sensoriels.

Niveau 4

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +1 **CHA** -2
Init 12 **DEF** 16 **PV** 40

Tentacules (2 attaques) +8 **DM** 1d6+3

Étreinte : À chaque fois que l'otyugh réussit une attaque avec un de ses tentacules, il peut faire un test de FOR opposé contre sa victime (elle peut choisir la DEX ou la FOR pour résister). En cas de succès, le tentacule s'enroule autour d'elle et la victime est *immobilisée*. La créature peut alors l'amener vers sa gueule pour une morsure (attaque +8, DM 2d6+6+poison affaiblissant *Livret des règles* p. 9). La victime peut tenter de se libérer à chaque tour au prix d'une action de mouvement, en réussissant un test de FOR difficulté 15.

Nuées de rats (2)

Niveau 2

FOR +0 **DEX** +4 **CON** +0
INT -4 **SAG** +0 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 16 **PV** 6

Attaque +5 **DM** 1d4 (1d6)

Recouvrir (L) : La nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la cible est distraite, déséquilibrée et victime d'innombrables morsures. La nuée lui inflige automatiquement 1d4 DM par tour et la victime est *Affaiblie* tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : La nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

Rats-garous (2)

Niveau 2

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 18 **DEF** 14 **PV** 25 (RD 5)

Morsure +6 **DM** 1d4+1

Épée courte +6 **DM** 1d6+1

Résistance aux dégâts : Sous forme non-humaine, les lycanthropes retranchent 5 points aux DM de toutes les armes sauf celles en argent. La magie leur inflige des DM normaux.

Attaques multiples (L) : Sous forme hybride, le rat-garou peut faire une attaque de morsure et une attaque d'arme au même tour.

Roi des voleurs

Niveau 4

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +1
INT +1 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 22 **DEF** 17 **PV** 49

Épées courtes (2 attaques, critique sur 19 et 20) +10 **DM** 1d6+4

Arbalète de poing (10 m) +8 **DM** 1d6 + poison

Poison : La victime doit faire un test de CON difficulté 15 ou perdre conscience pour 1d6 minutes. Il ne lui reste qu'un ou deux carreaux en fonction de la rencontre précédente. Un personnage qui sombre dans l'inconscience et tombe dans l'eau commence immédiatement à se noyer (1d6 DM par tour).

Instinct de survie : Une fois par tour, au moment de son choix, le roi des voleurs peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test de DEX difficulté 10 pour s'en débarrasser. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 25 PV.
Chair à canon : Une fois par tour, le roi des voleurs peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place un de ses sbires situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Dextérité héroïque : Le roi des voleurs lance deux d20 pour tous les tests de DEX et garde le meilleur résultat.

Bertran (ou son double)

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 12 **DEF** 13 **PV** 29 (15)

Dague +7 **DM** 1d4+2

PJ du scénario 3

Manticore (2)

La manticore est un puissant prédateur d'environ 500 kg. Pourvue d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris, elle dispose d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance. La manticore est une créature magique intelligente. Son faciès est une parodie de visage humanoïde doté d'une mâchoire disproportionnée qui lui permet malgré tout de parler.

Niveau 5

FOR +6 **DEX** +3 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 16 **DEF** 18 **PV** 50

Morsure et griffes +10 **DM** 2d6+8

Projection de piquants (30 m) +7 **DM** 2d6+5

Projection de piquants : La manticore ne peut utiliser son attaque de projection de piquants que 5 fois par rencontre, il lui faut ensuite se reposer 24 h pour en laisser pousser de nouveaux. Effectuer une attaque de *morsure et griffes* plus une *projection de piquants* nécessite une action limitée.

Vol rapide : La manticore obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la manticore obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle est en vol et attaque une créature au sol.

Tactique : Une manticore cachée par les herbes hautes cherche avant tout un PJ isolé des autres. La victime voit les herbes bouger devant lui et puis, quelques secondes plus tard, juste derrière lui. Faites monter la pression et demandez-lui un est de SAG difficulté 15 (vigilance). S'il rate, il est *surpris* (-5 en DEF) par la première volée de piquants qui le prend pour cible à travers les herbes hautes.

Dès que le combat contre la première manticore a débuté, la seconde s'élance depuis la cime des arbres où elle était cachée et attaque en piqué un PJ qui accourt en direction du premier.

Moral : Les manticores combattent jusqu'à ce qu'il leur reste 10 PV ou moins, ensuite elles s'enfuient vers la grotte.

Bandits (8 archers et 6 pendus)

Niveau 1

FOR +2 **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 13 **DEF** 14 (16) **PV** 15

Épée courte +6 (+8) **DM** 1d6+2 (+4)

Arc (30 m) +4 (+6) **DM** 1d6+1 (+3)

Les bonus entre parenthèses correspondent à la capacité lieutenant de Yanda.

Attaque en traître (L) : Si le bandit attaque au contact en même temps qu'un allié (il peut volontairement retarder son initiative), de dos ou par surprise, il réalise une attaque sournoise avec un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

Yanda

Niveau 3

FOR +1 **DEX** +4 **CON** +2
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 14 **DEF** 17 (22) **PV** 45

Épée courte (2 attaques) +8 **DM** 1d6+5

Attaque en traître (L) : voir les bandits.

Chair à canon : Une fois par tour, Yanda peut décider qu'une attaque qui la visait touche à la place un bandit situé à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel elle s'est mise à couvert). Yanda gagne un bonus de +5 en DEF tant que des bandits sont positionnés à moins de 3 mètres d'elle.

Lieutenant : Yanda donne un bonus de +2 en initiative, en attaque et aux DM à tous les bandits sous ses ordres à portée de vue (inclus entre parenthèses).

Tactique : Si l'embuscade de Yanda et ses brigands échoue, les brigands sont décontenancés. Yanda tentent tout de même d'intimider ses interlocuteurs « *La bourse ou la vie* » mais, si cela ne marche pas, elle essaye de négocier. « *Bon allez, donnez-nous quelques pièces mes seigneurs, vous avez l'air riches et la vie n'est pas facile en ce moment.* » Bref, montrez que ces bandits n'ont pas vraiment envie de se battre et facilitez aux joueurs toute tentative de négociation.

Moral : Ces bandits ne sont que des paysans désespérés ; réduits à moins de 5 PV, ils fuient ou se rendent.

Géant de pierre



Cette créature d'aspect humanoïde mesure près de 4 mètres de haut et sa peau grise et fissurée semble dure comme de la roche. Sa force est incroyable et il manie une masse taillée à même le roc !

Niveau 8

FOR +11 **DEX** +0 **CON** +11
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0
Init 10 **DEF** 23 **PV** 120 (RD 3)

Masse en pierre +16 **DM** 3d6+11

Lancer de rocher (20 m) +11
DM 2d6+5

Tremblement de terre : Une fois par combat, en dépensant une action de mouvement, le géant de pierre peut taper du pied et provoquer une onde de choc. Toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres doivent réussir un test de FOR difficulté 15 ou être *Renversées*.

Fauchage : Sur 15 à 20 au test d'attaque, si l'attaque est réussie, la victime doit réussir, au choix, un test de FOR ou de DEX difficulté 20 ou être Renversée.

Balayage : La créature utilise sa grande taille pour affecter plusieurs créatures face à elle d'un seul coup de patte/arme. Si plusieurs cibles sont présentes face à elle, son attaque affecte deux créatures (dans un arc de 180°).

Colosse : Le géant est si grand et sa peau est si épaisse que la plupart des attaques ne sont pour lui que des piqûres de moustique, une dague ou une simple flèche n'a que peu de chances de lui infliger de réels dégâts. Retranchez 3 points à tous les dégâts que les armes infligent aux géants. **Important :** Les dégâts des sorts ne sont pas affectés.

Tentacthulien (élite)



Les tentacthulien forment une race maléfique de créatures humanoïdes à tête d'éléphant qui vit dans les profondeurs du monde. Leur trompe est remplacée par un affreux tentacule rosâtre similaire à celui d'une pieuvre. Ils sont massifs et pèsent deux fois le poids d'un humain de la même corpulence mais, plus que leur force physique, c'est leur force mentale qui est à craindre.

Niveau 7

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +5 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 16 **DEF** 17 **PV** 65

Attaque mentale (30 m) +10
DM 2d6+5

Épée +10 **DM** 1d8+5

Tentacule +10 **DM** 1d4 + spécial

Attaques multiples : Le tentacthulien peut utiliser une action limitée pour effectuer 2 attaques parmi 3 attaques possibles (arme, tentacule et attaque mentale).

Attaque mentale : Le tentacthulien doit réussir un test d'attaque (+10) contre la valeur de CHA ou d'INT de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (2d6+5 DM).

Explosion mentale (L) : Une fois par combat, le tentacthulien peut provoquer une vague de souffrance mortelle dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 5d6 DM et peuvent faire un test de CHA ou d'INT (au choix) difficulté 15 pour ne subir que la moitié des DM. Ceux qui ratent leur test sont de plus étourdis pendant 1 tour.

Tentacule : Lorsqu'une créature est touchée par le tentacule, elle doit faire un test de FOR difficulté 15. En cas d'échec, le tentacthulien enserre la gorge de sa victime et le monstre en profite pour lui enfoncer son tentacule dans la gorge et libérer un nuage de spores dans ses poumons. La victime reste KO debout à son prochain tour (aucune action) puis elle passe sous le contrôle du tentacthulien.

Tactique : Le tentacthulien commence généralement le combat par une explosion mentale. Ensuite il en profite pour faire une attaque de tentacule sur un personnage étourdi et une attaque mentale sur une cible à distance.

Moral : Le tentacthulien ne se laisse pas prendre vivant.

Chimère

La chimère est un monstre improbable, une aberration qui paraît assemblée à partir de trois créatures. On pourrait la comparer à un dragon de petite taille pourvu de trois têtes dont une de lion et une de bouc mais les mots peinent à décrire ce monstre issu des pires cauchemars.
La chimère fait la taille d'un énorme taureau, elle voit dans le noir et comprend le draconien. Le souffle d'une chimère dépend de la couleur de sa tête de dragon : ici, le feu pour une tête de dragon rouge.

Niveau 7

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -4
Init 12 **DEF** 20 **PV** 70

Morsures ou cornes (3 attaques) +12 **DM** 1d6+6

Attaque multiple (L) : La chimère peut porter jusqu'à trois attaques au prix d'une action limitée, sur une seule cible ou sur 3 cibles différentes face à elle.

Souffle enflammé (L) : Le souffle de la chimère est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) 6d6+9 DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation.

Vol rapide : La chimère peut voler de 20 mètres par action de mouvement et elle obtient une action de mouvement supplémentaire par tour lorsqu'elle est en vol. Au premier tour de combat, la chimère obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM si elle était en vol et attaque une créature au sol.

Tactique : La chimère pique des cieux et attaque ses proies par l'arrière afin de ne pas être repérée. Au premier tour de combat, elle tue le cheval du prince et blesse le cavalier (3 attaques à +17 et 2d6+6 DM, dont 1 sur le chevalier). Thomar reste coincé sous sa monture (test de FOR difficulté 15 et action limitée pour le dégager). Aux tours suivants, elle attaque les PJ en commençant par un souffle enflammé.

Moral : La chimère tente de s'envoler et de fuir le combat dès qu'il lui reste moins de 20 PV.

Le minotaure



Massif et tout en muscle, mesurant plus de deux mètres, une tête de taureau et des sabots qui font trembler le sol à chacun de ses pas, voici le minotaure !

Niveau 6

FOR +6 **DEX** +1 **CON** +6
INT -2 **SAG** +2 **CHA** -2
Init 16* **DEF** 18 **PV** 60
**(+3 dans le labyrinthe)*

Encorner +10 **DM** 2d6+8

Grande hache +10 **DM** 2d6+8

Charge du minotaure : Le minotaure se déplace de 20 mètres et réalise une attaque d'encornement. Lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, la victime doit faire un test opposé de FOR ou être *renversée*. Dans ce cas, il piétine sa victime ou la projette contre le mur opposé, et les DM sont doublés.

Désorienté : Lorsque le minotaure charge, le bruit de ses sabots semble venir de partout et de nulle part. Il surgit d'un mur et les PJ doivent faire un test de SAG difficulté 15 pour ne pas être désorientés. Si le test est réussi, le PJ peut attaquer le minotaure avant ou après sa charge en fonction de son initiative. Un PJ désorienté ne peut pas agir à ce tour, il ne peut que voir le minotaure disparaître à nouveau dans un mur après son attaque.

Bouclier : Si la cible de la charge porte un écu aux armoiries d'Arly (comme celui du prince), elle obtient un bonus de +10 en DEF, car le minotaure est loyal à la Principauté.

Enrager : Lorsqu'il reçoit un coup critique ou si ses PV passent sous la moitié de son total, le minotaure devient enragé. Il ignore les pénalités de douleur ou la peur, augmente de +5 son score d'attaque au contact et ses DM de +1d6. Il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Immortel : Le gardien est immortel, il est lié au labyrinthe et ne saurait exister en dehors de ce lieu. Lorsqu'il est vaincu, il se reconstitue dès qu'une créature vivante utilise une zone de téléportation du labyrinthe (ou au plus tard après 24 heures). Il réapparaît avec tous ses PV.

Tactique : Le minotaure choisit un intrus au hasard et le charge. Il surgit à travers un mur ou d'un couloir et tente d'encorner sa cible avant de disparaître à travers le mur d'en face. Parfois, à votre guise, il reste pour quelques tours de combat. Variez la durée des accrochages pour surprendre vos PJ et faire monter la tension. Les PJ semblent prendre l'avantage sur lui ? Il fait un pas de côté et disparaît à nouveau à travers un mur !

Sœur de la lame (4)



FOR +0 **DEX** +3 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 19 **DEF** 18 **PV** 36

Vivelame (critique sur 18-20) +8 **DM** 1d10+2

Imparable. Sur 15 ou plus au résultat du d20, la sœur réussit automatiquement son attaque au contact et elle inflige 1d6 DM supplémentaires, même si elle n'a pas atteint la DEF de son adversaire.

Esprit collectif : Tant qu'elles sont dominées par un même tentacthulien, les sœurs de la lame bénéficient d'une parfaite coordination. Si plusieurs sœurs attaquent la même cible, elles bénéficient toutes d'un bonus de +2 en attaque.

Prince Thomar



Le prince a le regard fou, il est blanc et émacié, seulement équipé d'un pagne souillé et de la longue épée affûtée habituellement utilisée par les sœurs de la lame.

Chevalier de niveau 7

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +1
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +2
Init 12 **DEF** 10 **PV** 56

Vivelame (critique sur 19-20) +10 **DM** 1d10+3

Attaque à outrance. Sur 15 ou plus au résultat du d20, le prince réussit automatiquement son attaque au contact et il inflige 1d6 DM supplémentaires, même s'il n'a pas atteint la DEF de son adversaire.

Jardes tentacthulien (2)

Niveau 5

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +5
INT +3 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 16 **DEF** 17 **PV** 45

Attaque mentale (50 m) +6 **DM** 1d6+3

Tetsubo (masse à 2 mains) +8 **DM** 2d6+5

Tentacule +8 **DM** 1d4 + spécial

Attaques multiples : Le tentacthulien peut utiliser une action limitée pour effectuer 2 attaques parmi 3 (arme, tentacule et attaque mentale).

Attaque mentale : Le tentacthulien doit réussir un test d'attaque (+6) contre la valeur d'INT ou de CHA de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (1d6+3 DM).

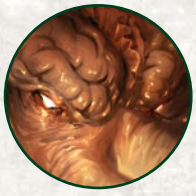
Explosion mentale (L) : Une fois par combat, le tentacthulien peut provoquer

une vague de souffrance mortelle dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Tous les adversaires dans la zone d'effet subissent 4d6 DM et peuvent faire un test de CHA ou d'INT (au choix) difficulté 12 pour ne subir que la moitié des DM. Ceux qui ratent leur test sont de plus étourdis pendant 1 tour.

Tentacule : Lorsqu'une créature est touchée par le tentacule, elle doit faire un test de FOR difficulté 15. En cas d'échec, le tentacthulien enserre la gorge de sa victime et le monstre en profite pour lui enfoncer son tentacule dans la gorge et libérer un nuage de spores dans ses poumons. La victime reste KO debout à son prochain tour (aucune action) puis elle passe sous le contrôle du tentacthulien. Prenez la fiche du PJ et utilisez-là pour attaquer les autres PJ comme s'il s'agissait d'une créature. La domination dure 3 tours ou jusqu'à ce que le maître tentacthulien soit tué. Le tentacthulien ne peut pas contrôler plus d'une créature par combat.

Le contrôle du tentacthulien peut être brisé par un sort de Délivrance (prêtre rang 3).

Tyran cérébral



Cette affreuse créature ressemble à un cerveau géant de près de deux mètres de diamètre, constitué d'une infâme gélatine rosâtre qui n'est pas sans rappeler certains desserts gnomes. Ce bulbe est supporté par une douzaine de puissants tentacules.

Niveau 7

FOR +4 **DEX** +0 **CON** +5
INT +6 **SAG** +3 **CHA** -3
Init 10 **DEF** 12 **PV** 85

Attaque mentale (50 m) +11
DM 2d6+6

Tentacule (4 tentacules) +10
DM 1d6+4

Attaque mentale : Le tyran cérébral doit réussir un test d'attaque (+11) contre la valeur de CHA ou d'INT de sa cible (au choix du joueur). En cas de succès, une terrible douleur envahit l'esprit de la victime (2d6+6 DM).

Tentacules : Le tyran cérébral peut attaquer jusqu'à 4 créatures à son contact à chaque tour, chacune avec un seul tentacule. Il peut faire une attaque mentale à chaque tour en plus de ses attaques de tentacule.

Chair à canon : Une fois par tour, le tyran cérébral peut décider qu'une attaque qui le visait touche à la place une créature qu'il tient en son pouvoir de *domination* située à moins de 3 m et venu s'interposer (ou derrière lequel il s'est mis à couvert).

Domination : À la place d'une attaque mentale, le tyran cérébral peut tenter de dominer un adversaire. Il doit réussir un test d'attaque mentale (+11) contre la valeur de CHA de son adversaire. Si l'attaque est réussie, la cible doit faire un test de SAG difficulté 15 ou passer sous le contrôle du tyran. Le tyran ne peut pas contrôler plus d'une créature à la fois. La domination ne cesse que si la créature ou le tyran tombe à 0 PV ou si le tyran le décide.

Illusion : Le tyran cérébral peut recouvrir son environnement d'une puissante illusion pour tromper ses adversaires (voir le texte). Il peut ainsi devenir invisible, modifier l'apparence d'un lieu, etc.

Métamorphose : Le tyran cérébral peut métamorphoser un tentacthulien pour lui donner l'apparence d'une créature qu'il tient en son pouvoir de domination. La transformation dure tant que le tyran reste concentré, sans limite de temps ou de distance. Le tentacthulien obtient aussi l'accès à la mémoire de la victime, qu'il imite à travers le lien qui l'unit au tyran cérébral.

Colliers de servitude : Les tentacthuliens savent créer des colliers de servitude en prélevant des morceaux de la gelée cérébrale d'un tyran. Après une cérémonie d'une durée de 5 minutes, le tyran ou un tentacthulien peut prendre le contrôle de la personne, mais il n'a pas accès à sa mémoire. Un tyran ou un tentacthulien peut tenir en son pouvoir jusqu'à 5 cibles par point de Mod. d'INT. Si le tyran meurt, tous les colliers deviennent inertes.

PNJ du scénario 4

Éclaireurs (4)

Si ce sont les PJ qui se sont chargés du rôle d'éclaireurs, vous pouvez leur demander un test de SAG difficulté 15 pour repérer les forces du Ponant lorsqu'ils les rencontrent. En cas d'échec, ils se font surprendre par des éclaireurs adverses qui les attaquent. En cas de succès, c'est à eux de décider s'ils veulent tendre une embuscade ou rester cacher. Si les PJ les laissent faire, les éclaireurs aperçoivent la colonne des sœurs de la lame, puis font immédiatement demi-tour pour alerter leur armée. Si les PJ laissent fuir un éclaireur, n'hésitez pas à leur faire perdre **1 point de victoire**. Les éclaireurs du ponant sont vêtus d'armures légères décorées d'un ours stylisé.

FOR +1 **DEX** +2 **CON** +1
INT +0 **SAG** +2 **CHA** -1
Init 15 **DEF** 15 **PV** 15

Épée courte +6 **DM** 1d6+2

Arc court (30 m) +6 **DM** 1d6+2

Attaque mortelle (L) : Une attaque en mêlée ou à distance qui doit être exécutée de dos ou par surprise. La créature obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute +2d6 aux DM. L'éclaireur obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Tactique : Si les éclaireurs ne se font pas repérer, ils peuvent tenter une embuscade contre un groupe en infériorité numérique.

Moral : Dès qu'un éclaireur est à terre, les autres tentent de fuir vers l'armée du Ponant afin de donner l'alerte.

Fantassins (3)

Niveau 1

FOR +2 **DEX** +0 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -1
Init 10 **DEF** 15 **PV** 12

Épée longue +6 **DM** 1d6+2

Chevaliers (2)

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 18 **PV** 20

Épée longue +8 **DM** 1d8+3

Gardes d'élite (1)

Niveau 3

FOR +3 **DEX** +1 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 12 **DEF** 18 **PV** 30

Épée longue +8 **DM** 1d8+3

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le garde obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Général Urserac

Niveau 7

FOR +5 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 10 **DEF** 20 (23) **PV** 85

Epée 2 mains (2 attaques) +10 **DM** 2d6+7

Critique brutal : Le général inflige des coups critiques sur 18-20 au d20 et, en cas de critique, en plus de doubler les DM, il inflige 2d6 DM supplémentaires.

Riposte : Le général peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque au contact à l'exception de celui qu'il a lui-même choisi d'attaquer à son tour.

Général : Tant qu'au moins un garde d'élite est au contact du commandant, il ne subit que la moitié des DM qui lui sont infligés et il gagne +3 en DEF.

Démons des ronces (2+3)



Le démon des ronces est un hybride, il possède le corps massif d'un d'ours et la tête d'un affreux reptile doté d'une puissante dentition. Des écailles dépassent de son pelage et une épaisse queue terminée par un dard ondule derrière lui.

Niveau 4

FOR +6* **DEX** +2 **CON** +5*
INT -1 **SAG** +1 **CHA** -3
Init 15 **DEF** 16 **PV** 35

Griffes et morsure +12 **DM** 2d6+6

Dard +12 **DM** 1d6+3+poison

Discrétion : Les démons des ronces possèdent une capacité surnaturelle à se cacher à la limite du champ de vision de leurs proies tandis qu'ils s'approchent et les encerclent. Lorsqu'ils attaquent, les victimes doivent faire un test de SAG difficulté 15 ou être *surprises* au premier tour de combat.

Poison : La victime doit réussir un test de CON difficulté 15, elle subit 3d6 DM de poison en cas d'échec et seulement la moitié en cas de succès.

Tactique : Les démons des ronces jouent avec les nerfs des PJ, puis ils attaquent en nombre. Ils s'acharnent sur une ou deux victimes avant de passer à la suivante.

Moral : Les démons sont sans peur et combattent jusqu'à la mort. Lorsque celle-ci survient, ils se transforment en un amas de ronces noires.

Soldats lépreux



Un groupe de soldats surgit à l'angle d'un buisson de ronces. Vous reconnaissez les armoiries de la Principauté, pourtant ils lèvent leurs armes et vous attaquent sans un mot. C'est alors que vous remarquez les plaques écailleuses qui couvrent leur visage et leurs yeux reptiliens emplis de haine…

Niveau 2

FOR +3 **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** -2
Init 10 **DEF** 16 **PV** 25

Épée +8 **DM** 1d8+3

Spectres : Lorsqu'ils sont réduits à 0 PV, ils deviennent transparents un instant puis disparaissent complètement.

Tactique : Les soldats lépreux combattent comme de leur vivant, avec une discipline toute martiale.

Moral : Ils combattent jusqu'à leur destruction. Les soldats n'ont pas conscience d'êtres morts. Ils n'ont aucun souvenir de leur vie antérieure et sont complètement loyaux à la reine et au dragon dont ils partagent désormais l'idéal d'un royaume de ténèbres éternels.

Roncecroc



« Ne comprenez-vous pas l'honneur qui vous est proposé et la gloire qui jaillira sur vous si vous jurez fidélité à notre pouvoir ? La puissance et la domination pour l'éternité ! Rejoignez-nous, soumettez-vous… ou périssez ! »

Niveau 12

FOR +10 **DEX** +2* **CON** +10
INT +3 **SAG** +2 **CHA** +2
Init 15 **DEF** 23 **PV** 140

Morsure et griffes +18 **DM** 3d6+10

Dard +16 **DM** 1d8 + venin

Effroi : Lorsque le dragon attaque pour la première fois, toutes les créatures à moins de 50 mètres doivent réussir un test de SAG difficulté 15 ou être submergées par la peur et *ralenties* pendant 1d4 tours.

Souffle (L) : Roncecroc peut produire un nuage de gaz acide verdâtre qui inflige 6d6+20 DM dans une zone de 20 mètres de long pour 15 mètres de large face à lui. Un test de DEX difficulté 13 permet de ne subir que la moitié des DM. Roncecroc ne peut utiliser son souffle que tous les 3 tours.

Venin : 3d6 DM, la moitié si le PJ réussit un test de CON difficulté 15.

Immunités : Roncecroc est immunisé au sommeil et à la paralysie et ne subit aucun DM d'acide ou de poison.

Immortel : Roncecroc est immortel. S'il est vaincu, il réapparaît au crépuscule suivant, tant que le crâne de cristal n'a pas été détruit. Les DM infligés au crâne

de cristal sont immédiatement retranchés aux PV de Roncecroc.

Colosse : Le dragon est si grand que la plupart des attaques ne sont pour lui que des piqûres de moustique. Retranchez 6 points à tous les DM que les armes infligent au dragon. Les DM des sorts ne sont pas affectés.

Lysandre



« C'est vous qui avez guéri le prince, mon fils. Il était appelé à devenir mon général, mais vous avez fait de lui un être faible que je vais devoir éliminer ! Pour ce crime, je vais vous faire souffrir plus longtemps ! »

Niveau 8

FOR +3 **DEX** +2 **CON** +5
INT +2 **SAG** +1 **CHA** +2
Init 15 **DEF** 20 **PV** 100

Épée de ténèbres (2 attaques) +18 **DM** 2d6+5 +1d6 de drain

Jet de flamme noire +16 **DM** 4d6

Épée spectrale : Lysandre ne peut pas être désarmée.

Flammes noires : L'épée de Lysandre est parcourue de flammes noires, elle peut utiliser son action d'attaque pour la faire tournoyer et projeter un météore de flammes noires à une distance de 50 mètres. En cas de test d'attaque réussi, elle inflige 4d6 DM.

Hurlement (L) : Une fois par combat (habituellement lorsqu'elle est réduite à 50 PV), Lysandre peut pousser un terrible cri qui affecte toutes les créatures vivantes (mais pas les lépreux) dans un rayon de 50 mètres. Chaque créature doit faire un test de SAG et un test de CON difficulté 10. Celui qui rate un seul test vieillit de 1d10 ans et une mèche de cheveux blancs apparaît dans sa chevelure. Celui qui rate les deux tests est tué sur le coup, sa peau est flétrie et sa chevelure complètement blanche. Les PJ qui portent un objet d'Arly obtiennent un bonus de +5 sur ces tests.

Drain : Les DM de drain (1d6) infligés par l'épée de Lysandre sont ajoutés à ses PV. Elle ne peut pas dépasser son score maximum de PV de cette façon.

Immortelle : Lysandre est immortelle. Même vaincue, elle réapparaît au crépuscule suivant, tant que son cœur n'a pas été soigné. Lorsque c'est le cas, elle trouve enfin la paix et disparaît pour de bon.

Morts-vivants : Roncecroc et Lysandre sont considérés comme des morts-vivants s'ils sont attaqués par des armes ou des sorts qui infligent des DM particuliers contre ce type de créatures.

Chevaliers du ponant



Utilisez les figurines des soldats du Ponant.

Niveau 3

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +2
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 20 **PV** 25

Épée longue +8 **DM** 1d8+5

Imparable (L) : Réaliser une attaque en lançant deux d20 et garder le meilleur résultat. Si le chevalier obtient 15-20 au d20 d'un test d'attaque (même sans utiliser Imparable), il inflige +1d6 DM et l'attaque est automatiquement réussie (quelle que soit la DEF de son adversaire).

Le Grizzly



Cet adversaire est à la hauteur de sa légende : le Grizzly porte une armure de plaques garnie de pointes et une puissante magie lui permet d'atteindre une taille de presque cinq mètres de haut. Il utilise un énorme fléau d'arme qui broie ses adversaires et les projette à plusieurs mètres.

Niveau 10

FOR +10 **DEX** +0 **CON** +12
INT +1 **SAG** +0 **CHA** +1
Init 11 **DEF** 23 **PV** 120 (150)

Fléau à 2 mains (2 attaques) +17 **DM** 3d6+10

Hargneux : Le Grizzly ne s'avoue jamais vaincu, il peut encore agir un tour complet après avoir atteint 0 PV.

Projection : Sur 15 à 20 au test d'attaque, la victime est projetée à 1d6+1 mètres et elle subit +3d6 DM supplémentaires. Elle est *renversée* et elle doit réussir un test de CON de difficulté 15 ou être étourdie. À chaque tour, elle peut tenter un nouveau test de CON pour retrouver ses esprits.

Riposte : Le Grizzly peut effectuer une attaque en action gratuite contre chaque adversaire qui l'attaque à l'exception de celui qu'il a lui-même choisit d'attaquer à son tour.

Tactique : Éliminer un PJ après l'autre. Il ne poursuit pas un PJ qui s'enfuit.

Si un PJ en vol lui inflige des DM à distance, il ordonne à ses arbalétriers de le prendre pour cible (3 attaques par tour, portée 60 mètres, +6 en attaque, DM 3d4). Un archer qui veut combattre à distance subit deux attaques des guerriers du Ponant à chaque tour (2 attaques, +8 en attaque, DM 1d8+5).

Moral : Le comte Nosra du Ponant, le père du Grizzly, n'est pas homme à pardonner les échecs. Le Grizzly préfère la mort plutôt que le déshonneur.

Aides de jeu du MJ

Combat

États préjudiciables

Aveuglé : -5 en Initiative, en attaque et en DEF, -10 en attaque à distance.

Affaibli : Utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Étourdi : Aucune action possible et -5 en DEF.

Immobilisé : Pas de déplacement et utiliser un d12 pour tous les tests au lieu du d20.

Paralysé : Aucune action possible et, en cas d'attaque contre le personnage, il est touché automatiquement et subit un critique.

Ralenti : Une seule action par tour (action d'attaque ou de mouvement).

Renversé : -5 en attaque et DEF, nécessite une action de mouvement pour se relever.

Surpris : Pas d'action et - 5 en DEF au premier tour de combat.

Nouvelles actions

Portée longue : -5 au test d'attaque à distance jusqu'au double de la portée.

Défense simple (A) : +2 en DEF.

Défense totale (L) : +4 en DEF.

Combat à 2 armes (L) : 2 attaques avec **1d12 au lieu du d20** Manier une arme légère dans une main (1d6 DM maxi).

Adversaires multiples

Faire une seule attaque à **+5 en attaque** pour l'attaque de 2 créatures sur un PJ, ou à **+10 en attaque** pour simuler les attaques de 3 créatures. Une seule créature, au choix du MJ, inflige des DM à la cible.

Effets répétés

Malus cumulatif de -5 en attaque pour chaque réutilisation d'une capacité qui gêne, entrave ou modifie le comportement de la cible durant le même combat.

Dommages temporaires

-2 en attaque si le PJ utilise une arme qui n'est pas adaptée. **On retranche aux dommages temporaires le Mod. de FOR de la cible**.

Dommages aux structures

Enfoncer une porte ou tordre des barreaux, réussir **un test de FOR de difficulté égale à la valeur de solidité** de l'obstacle.

Un obstacle possède autant de PV que sa solidité. Retranchez à tous les dommage infligés le score de RD (réduction des dommages) indiqué. Les armes perforantes (flèches, rapière, dague, etc.) n'infligent pas de dommages aux structures. Les armes tranchantes n'infligent pas de DM aux structures maçonnées (murs).

Table de DM aux structures

Structures	Solidité	RD
Porte simple en bois	15	5
Porte épaisse	20	7
Porte renforcée	25	10
Porte blindée	30	15
Barreaux simples	25	20
Barreaux croisés	30	20
Cloison de bois et plâtre	20	5
Cloison en brique	25	10
Mur de pierre, par 30 cm	30	20

Équipement

Armes de Contact	DM	Prix
Gourdin	(1d4)	1 pa
Bâton [1]	(1d4)	-
Bâton ferré [1]	1d6	2 pa
Dague	1d4	3 pa
Épée bâtarde [1,3]	1d12	9 pa
Épée courte	1d6	5 pa
Épée longue, hache	1d8	6 pa
Épée, hache à 2 mains [1]	2d6	10 pa
Épieu, lance [1]	1d8	4 pa
Masse, marteau	1d6	4 pa
Rapière [2]	1d6	6 pa
Vivelame [1,2]	1d10	12 pa

(1d4) : DM temporaires possibles sans malus à l'attaque

[1] Arme tenue à 2 mains

[2] Critique sur 19-20

[3] DM 1d8 à 1 main, 1d12 à 2 mains

Vivelame : Cette arme n'a pas de réalité historique, il s'agit de la version occidentale (ou elfique !) du Katana, une arme à deux mains légère et très rapide, au tranchant aussi affûté que le fil d'un rasoir.

Armes à Distance	DM	Portée	Prix
Arbalète de Poing [1]	1d6	10 m	8 pa
Arbalète Légère [1,2]	2d4	30 m	10 pa
Arbalète Lourde [2,4]	3d4	60 m	12 pa
Arc Court [2]	1d6	30 m	4 pa
Arc Long [2,3]	1d8	50 m	5 pa
Dague	1d4	5 m	3 pa
Fronde	1d4	20 m	-
Hachette	1d6	5 m	2 pa
Javelot	1d6	20 m	6 pa

[1] Nécessite une action d'attaque pour être rechargée.
[2] Arme tenue à 2 mains
[3] Nécessite d'avoir un score minimum de 13 en FOR, sinon on considère que le personnage ne sait pas manier l'arme.
[4] Nécessite une action limitée pour être rechargée.

Armures

Les armures sont classées par ordre croissant de protection.

Lorsqu'un profil indique par exemple « *peut porter jusqu'à la chemise de mailles* », cela signifie : du début du tableau jusqu'à cette armure incluse.

Armures & boucliers	DEF	Prix
Tissus matelassé	+1	2 pa
Cuir	+2	4 pa
Cuir Renforcé	+3	8 pa
Chemise de Maille	+4	15 pa
Cotte de Maille	+5	20 pa
Demi-plaque [1]	+6	50 pa
Plaque Complète [1, 2]	+7	200 pa
Petit Bouclier	+1	2 pa
Grand Bouclier	+2	4 pa

[1] Très rare
[2] Fabriquée sur mesure, au départ seul le chevalier peut porter cette armure. La capacité de guerrier *Armure lourde* lui permet de porter cette armure et lui octroie un bonus défensif de +8 au lieu de +7.

Montures

Montures	Prix
Mule ou âne	25 pa
Poney	50 pa
Cheval de selle	100 pa
Cheval de guerre léger	300 pa
Carriole	50 pa
Chariot	90 pa

Règles des montures : Monter ou descendre d'une monture nécessite une action de mouvement. Un cheval de selle panique en cas de combat et il prend la fuite. Un cheval de guerre évite ce désagrément (mais il n'attaque pas les ennemis du PJ).

Voyager : Un personnage qui marche sur un chemin avec sur lui un sac de voyage bien rempli et tout son équipement couvre environ une distance de 25 km par jour. Si le personnage se déplace en dehors d'un chemin, il doit chercher sa route et divise son déplacement par deux.

Si une mule ou un âne porte tout le barda du personnage, la distance parcourue passe à 30 km. Un personnage à cheval se déplace de 40 km (et 35 km pour un poney).

À l'auberge

Produits	Prix
Cidre, lait (verre)	1 pc
Cervoise, bière (pinte)	2 pc
Hydromel, vin (verre)	5 pc
Grand cru (bouteille)	5-50 pa
Soupe et pain	1 pc
Repas avec viande	1 pa
Bon repas	5 pa
Banquet	10-100 pa
Nuit (dortoir)	5-10 pc
Nuit (chambre de 4)	1-2 pa
Nuit (chambre individuelle)	2-5 pa
Nuit (suite)	10-50 pa





Ville haute

1 Palais du conseil
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Quartier des artisans

11
12
13
14
15
16
17
18
19 Cimetière
20 Temple

Quartier du marché

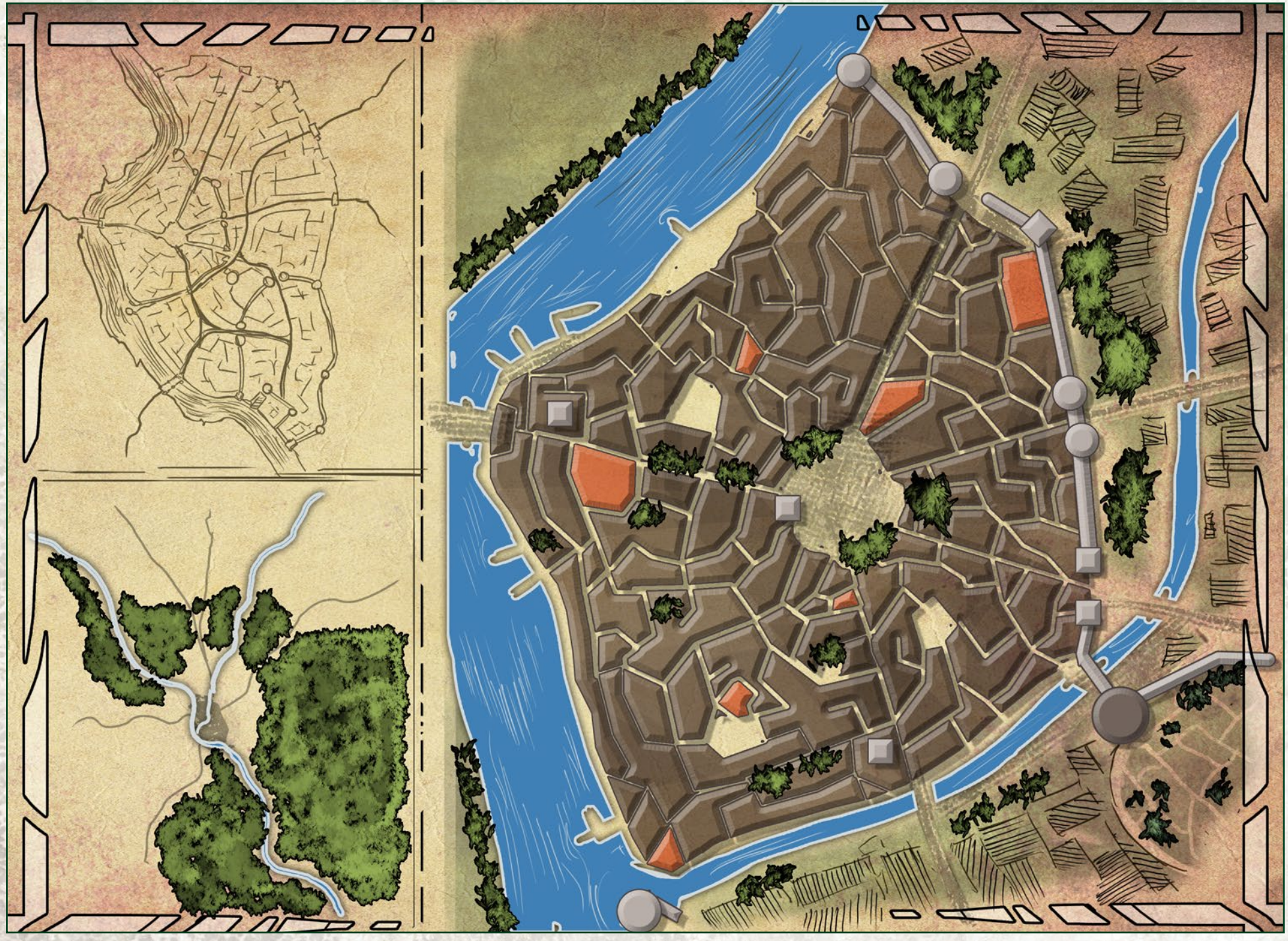
21
22 Auberge d'Isidore
23
24
25
26
27
28
29
30

Ville basse

31
32
34
33
35
36
37
38
39
40

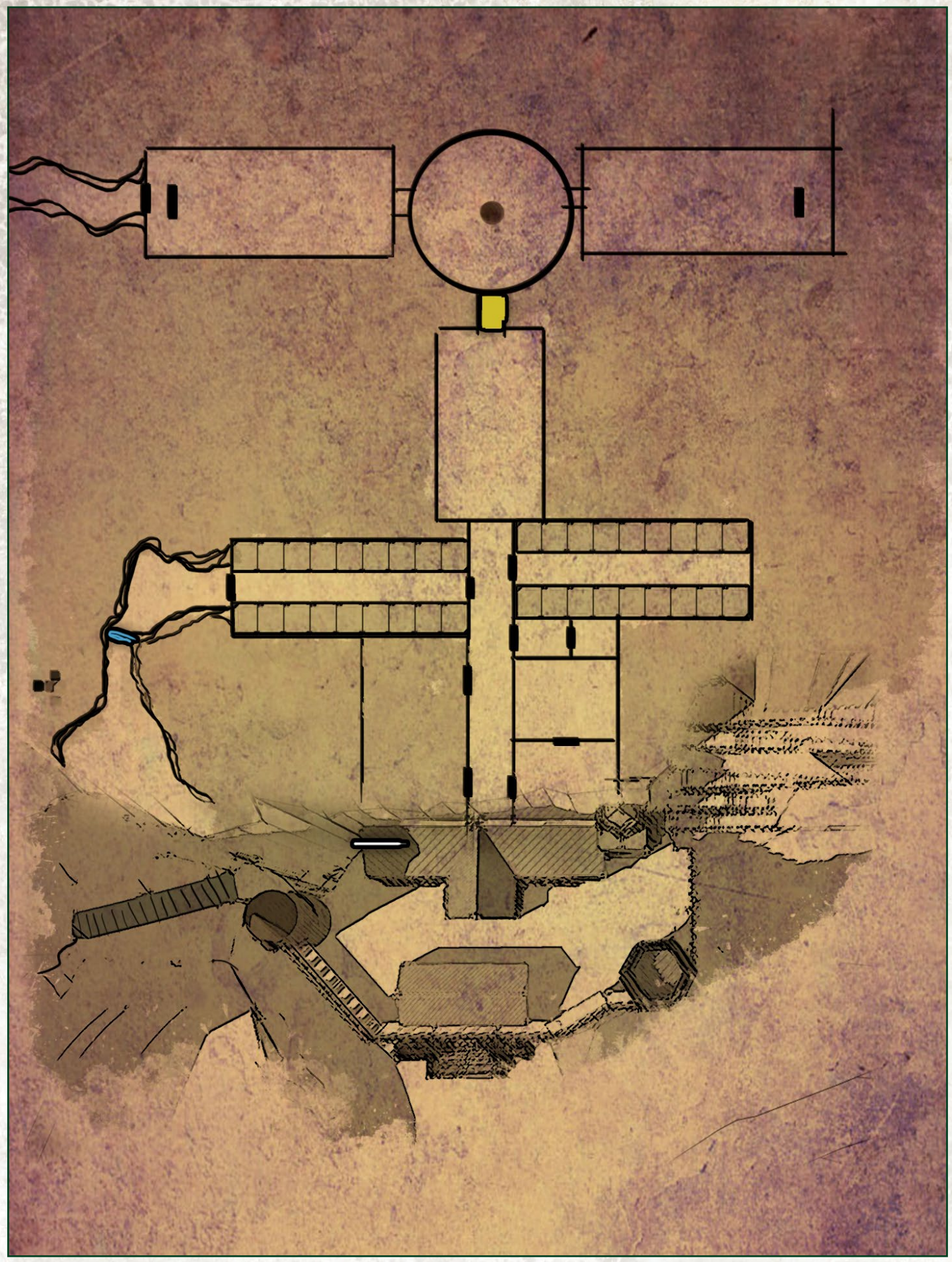
Le bourg

41
42
43
44
45
46
47
48
49
50 Haut-fourneau





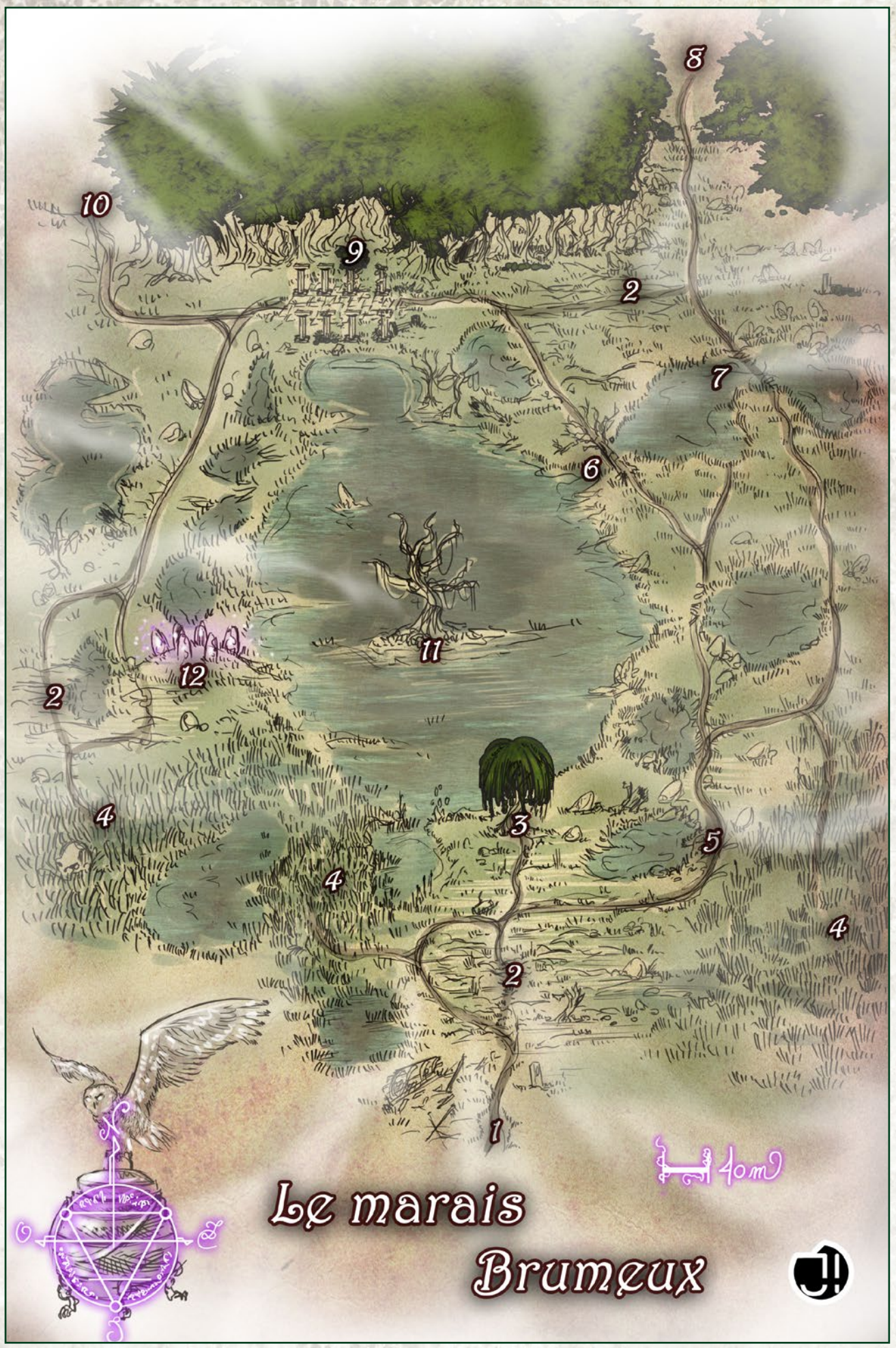

50 mètres










8
10
9
2
7
6
11
12
2
4
3
5
4
4
2
1
40m
Le marais
Brumeux


L'antre de la sorcière
Chambre de Zazarelle
C
Bassin d'entrée
A
La coupe
D
B
Grande salle des racines
E
Garde-manger
F1
Squelette
a
a
b
F
Cul-de-sac
F4
Zombies
F3
a
F5
Goule
F6
F2
Zombies
c
b
Sanctuaire
a. Fosse
b. Bassin
c. Rideau d'eau



Ville haute

1 Palais du conseil
2
3
4
5
6
7
8
9
10

Quartier des artisans

11
12
13
14
15
16
17
18
19 Cimetière
20 Temple

Quartier du marché

21
22 Auberge d'Isidore
23
24
25
26
27
28
29
30

Ville basse

31
32
34
33
35
36
37
38
39
40

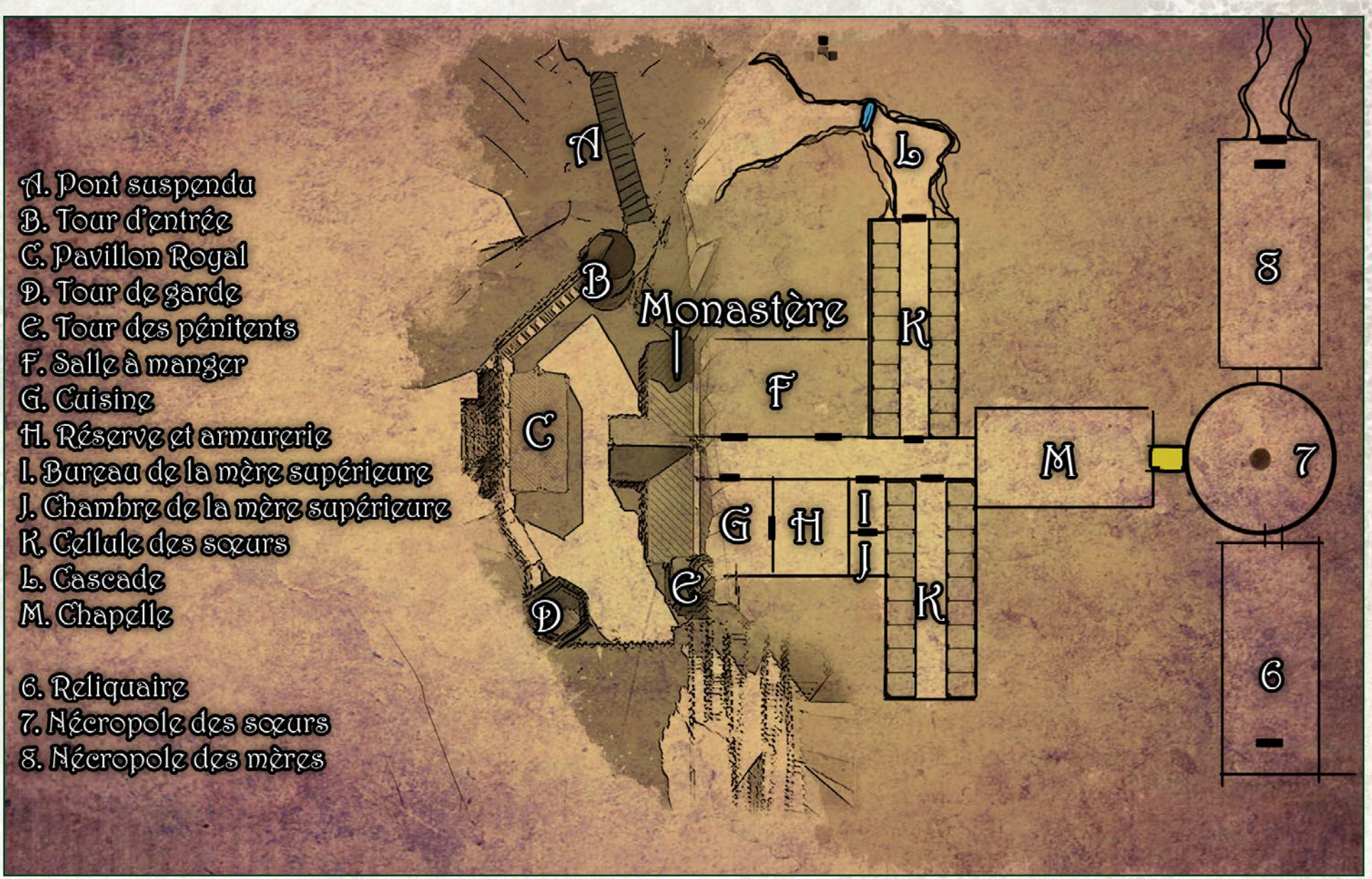
Le bourg

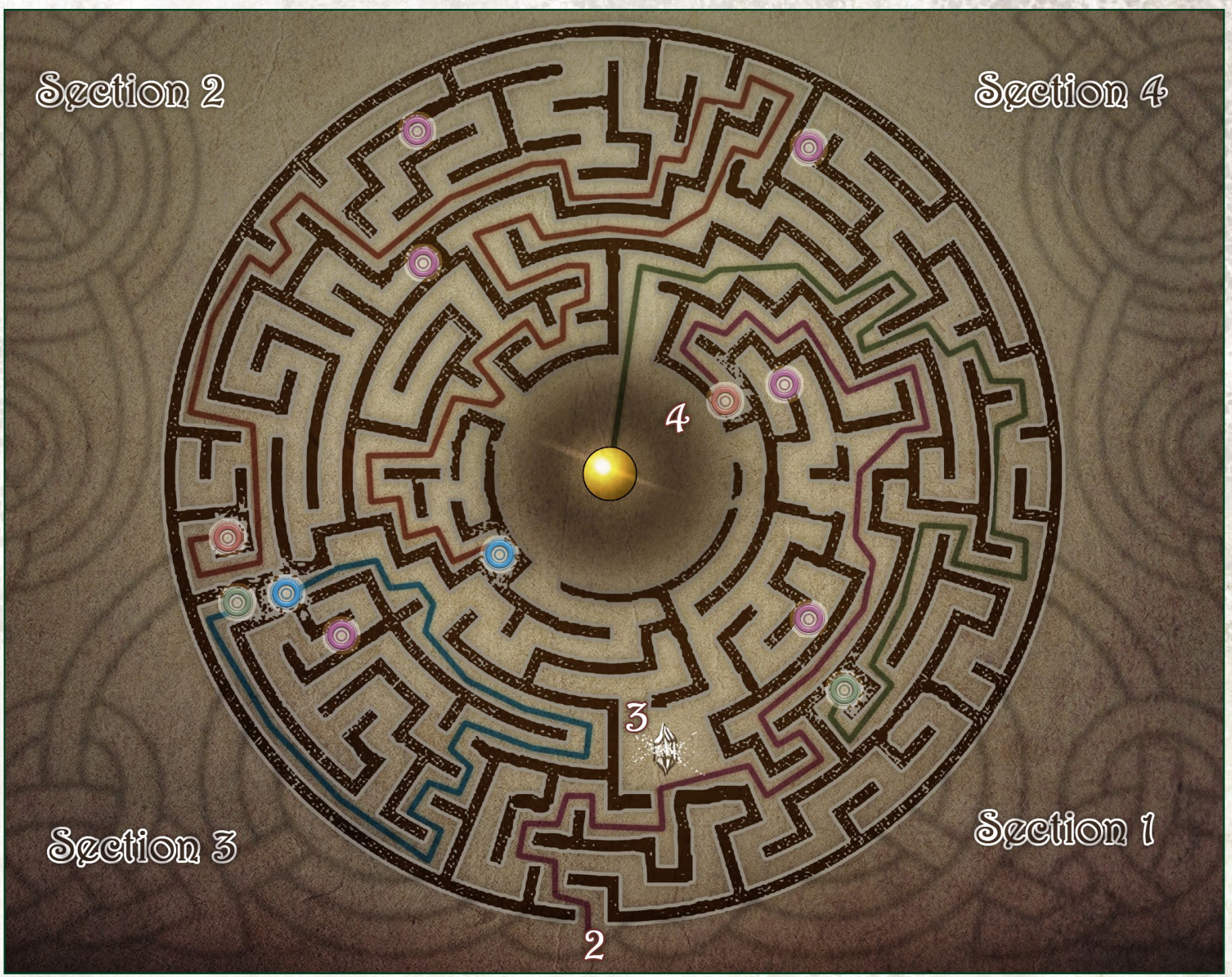
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50 Haut-fourneau

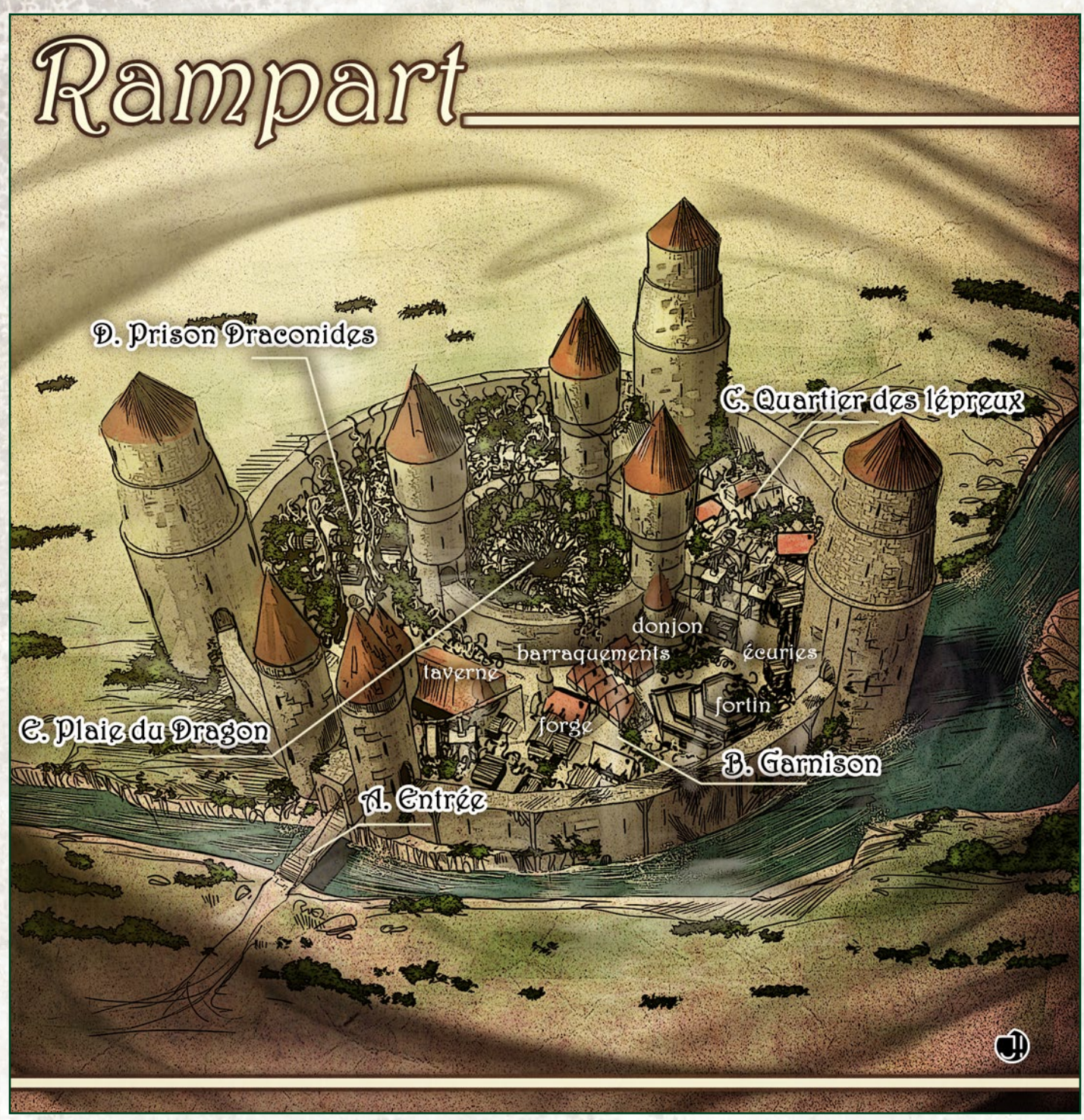

Wyks
Clairval
Twemby
Fourche
Wyks
Fort-Colline
L'irénie
Bois d'Astréis
Fondsac Valastir
Clairval
Fourche
L'irénie
Quartier du Marché
Quartier des Artisans
Le Bourg
Ville Haute
Ville Basse
La Vizelle
Fondsac Valastir
Irénie
Quartier du Marché
26
25
29
28
24
Place du marché
27
30
22
Vizelle
Quartier des Artisans
21
23
Temple
Le Bourg
Cimetière
Ville Basse


Plan des égouts
Irénie
26
29
A
28
B
C
G
24
E
F
27
D
22
23
Vizelle
Quartier des Artisans
Temple
Le Bourg


Myrlune
Vers la Clairière
des Langue-épées
La Lyre
Vers Wyks
Miroir de Myrlune
Arbre-Coeur
Croisée des
Chemins
Auberge de
la Plume
Vers la Clairière
des Lampignons
50 mètres


A. Pont suspendu
B. Tour d'entrée
C. Pavillon Royal
D. Tour de garde
E. Tour des pénitents
F. Salle à manger
G. Cuisine
H. Réserve et armurerie
I. Bureau de la mère supérieure
J. Chambre de la mère supérieure
K. Cellule des sœurs
L. Cascade
M. Chapelle
6. Reliquaire
7. Nécropole des sœurs
8. Nécropole des mères
A
B
Monastère
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
6
7
8


Section 2
Section 4
4
3
Section 3
Section 1
2


Rampart
D. Prison Draconides
C. Quartier des lépreux
donjon
barraquements
écuries
taverne
fortin
forge
E. Plaie du Dragon
B. Garnison
A. Entrée


Arbre-Cœur
Arbre Deuil
Reflet de Rampart
Grotte
Tour Du Dragon


Cœur-du-bois
Monts Vierges
Marais de Bourbe-Vieux
Marais brumeux
Lac Sinar
Comté de Ponant
Le Chantier
Bois de Myrviel
Clairval
Auberge du Vieux-Pont
Monastère de Valarion
Valorme
Virylène
La Lyne
Twemby
Fourche
Frontière
Myrlune
Wyks
Bois Dormant
Fort Luz
La Misère
L'Irénie
Fort-Colline
L'Uuz
Rampart
Bois d'Astreis
Fondsac
Goruz Kal
La Serd
Principauté d'Arly
Merlith
Valastir
Océan Pelurique
Ferrance





GUERRIER
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MAGICIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RÔDEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



VOLEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ZAZARELLE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DRUIDE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BARBARE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ENSORCELEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



CHEVALIER
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ZAZARELLE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



PRÊTRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BARDE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ROI DES VOLEURS
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ARTHOS
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



LYSANDRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MANTICORE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MANTICORE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS

GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ZAZARELLE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



VOLEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RÔDEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MAGICIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



GUERRIER
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ZAZARELLE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



CHEVALIER
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ENSORCELEUR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BARBARE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DRUIDE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ARTHOS
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ROI DES VOLEURS
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BARDE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



PRÊTRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



LYSANDRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MANTICORE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MANTICORE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



DÉMON DES RONCES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



CHIMÈRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MINOTAURE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GAROU
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GAROU
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TENTACTHULIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TENTACTHULIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



CHIMÈRE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GÉANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



MINOTAURE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BANDIT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TENTACTHULIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GAROU
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RAT GAROU
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TENTACTHULIEN
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



ORC NOIR
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



LE GRIZZLY
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



HARPIE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TYRAN CÉRÉBRAL
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



HARPIE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



OTYUGH
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RONCECROC
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



LE GRIZZLY
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SŒUR DE LA LAME
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



TYRAN CÉRÉBRAL
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



HARPIE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT LÉPREUX
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



OTYUGH
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



HARPIE
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



RONCECROC
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



NUÉES DE STRIGES
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



SOLDAT DU PONANT
© 2020 BLACK BOOK ÉDITIONS



BRAZEN
HOBBYS