

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®  
Unofficial game adventure

# FAUSSE APPARENCES



# FAUSSE APPARENCE

## SCENARIO POUR 2 À 8 PERSONNAGES DE NIVEAUX 1

### T'AS PAS VU MON EPEE ? (1ère partie)

#### SYNOPSIS :

1 - Rencontre des PJ dans une auberge où leurs différentes associations, tribus, temples, ... les ont envoyés afin de former un groupe d'aventuriers devant œuvrer pour la libération d'un pays, continent, conté, ... en partie aux mains de troupes de monstres. La ville où a lieu la rencontre se nomme Lhycandel et est séparée en 2 par une rivière. Un seul pont subsiste. Au nord la ville est dirigée par des monstres, au sud par des humains. Le pont ainsi que certains bâtiments sont très antérieurs à la mémoire de l'homme et sont quasiment indestructibles.

2 - Accueil par un guerrier vétéran, Vilpur le Brave (vétérane de la Grande Débâcle qui a vu l'invasion du pays par les monstres et l'exode des humains et demi-humains au sud du pays).

- Présentation des personnages

- Descriptif par Vilpur des raisons qui poussent à la création de groupes d'aventuriers

3 - Description de la 1ère mission:

- Passer le fleuve par un endroit secret

- Se rendre 15 km au NE dans une nécropole dédiée à un Dieu quelconque de la Bravoure

- Récupérer les restes du Géant Mushi (héros de la Grande Débâcle) qui est mort lors du recul vers le sud

- Ramener ces restes à Lhycandel afin de remonter le moral des troupes qui défendent la ville.

4 - Avant tout, récupérer les armes des PJs qui ont bénéficié d'un traitement particulier par Lefranc, un ancien maître armurier de grand renom. (pour mes PJs il s'agit d'un marquage réalisé sur les armes à l'aide d'une goutte de sang de chacun des PJ et qui rend les armes inutilisables par n'importe qui d'autre (ce qui a priori ne sert à rien -quoique ...- sinon à leur faire plaisir, mais il me fallait un motif au fait qu'ils soient désarmés pendant un moment))

5 - Arrivée dans la forge de Lefranc... Surprise !!! Il gît inconscient, une épée en cours de fabrication à la main et un gobelin planté au bout de l'épée. Bien entendu les armes ont disparu !

6 - Descriptif de la scène :

- Lefranc , son épée, le gobelin (pas de sang, même vert ... si les PJ ne le demandent pas, ne pas leur dire)

- Des traces de grands pieds griffus (orcs) et plus petits (gobelins)

- Lefranc a été endormi par une fléchette empoisonnée (endormi, pas tué, on en a encore besoin !)

- Les armes réservées pour les PJ ont disparu

- Il n'y a pas d'autre arme disponible (Lefranc ne travaille qu'à la commande et uniquement pour de bonnes causes

- Lefranc est dans le cirage, il lui faudra plusieurs heures pour être opérationnel.

7 - Réflexe du PJ moyen: on suit les traces et on va leur reprendre nos armes à ces &\$\*\*%§ goblénoïdes !!! Bien, il suffit de suivre les traces. (5 orcs et 3 gobelins)

8 - Stop! Avant de partir Vilpur leur donne quelques armes prélevées parmi le personnel de la garnison. (Ben moi, c'est bizarre mais mes joueurs n'ont pas eu de quoi s'équiper correctement, manque une épée longue, un arc - faut bien qu'ils essaient de récupérer les leurs - )

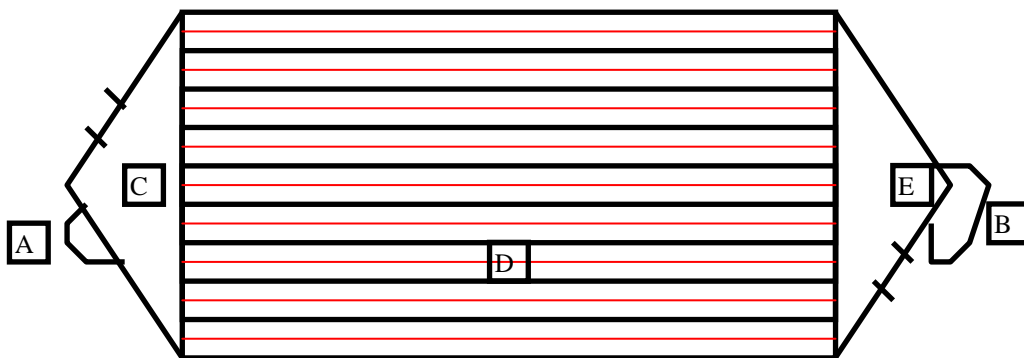
9 - Les traces mènent à un groupe de maisons en ruine. Dans la cave de l'une d'elles, une grille. Manifestement elle a été forcée (ha! les vilains qui sont venus jusque dans nos bras égorger nos fils et voler nos aaaarrrmmmes!) Vilpur peut donner comme explication à l'existence de cette grille qu'elle a été posée il y a de très nombreuses années pour empêcher les remontées de trucs innombrables qui venaient des grottes qui pullulent dans le sous-sol.

10 - Ha oui, c'est vrai, c'est l'automne, il y a un petit crachin tout juste suffisant pour que les empreintes soient bien marquées (comme la nature est bien faite, non?). Ce n'est pas gratuit tout ça, vous savez ? - Le crachin, les pluies des jours précédents font que l'eau s'infiltre et que les couloirs souterrains sont bien mouillés, d'ailleurs, des gouttes tombent dru du plafond des couloirs et qu'un ruissèlement sur le sol très irrégulier a effacé toutes traces de passage.

11 - Une torche et c'est parti. Les couloirs sont de largeur et de hauteur très variable (5m x 4m au plus large et haut pour 0,8 m x 1,2m au plus petit). Qui plus est le sol est méchamment en pente, 30° en moyenne. Il est intéressant pour les PJ de trouver des moyens pour ne pas se casser la -bip-, sinon ils glissent, glissent jusqu'à la première pièce.

Bien sur il est possible de multiplier les pièces, grottes, rencontres. Je ne l'ai pas fait, tout ceci n'étant jamais qu'une diversion. Par contre la première pièce est importante, elle fait parti d'un vrai complexe souterrain qui servira plus tard (du moins je le pense...) Ce complexe servait de lieu d'entraînement il y a bien longtemps.

12 - La première pièce (une centaine de mètres après la grille, soit 35 à 40 m plus bas. Petit crobar ! La pièce fait 25 m de long, 12 de large. 9 gigantesques dalles au sol avec tout le long une bande lumineuse rouge. Deux gigantesques doubles portes ouvragées (des dessins d'humanoïdes sans un poil avec des bâtons à la main et en arrière plan la ville du dessus en magnifique état). Les portes sont fermées !!! Une petite chose encore. Dans les murs des trous, 4 de chaque coté, avec des traces de brûlure autour. La salle est impeccablement propre, on verra pourquoi après.



Les PJ arrivent en A à 2,5 m du sol.

Arrivé à hauteur de C le premier PJ a la surprise de voir apparaître, venant du fond de la salle un pupitre ressemblant à calculatrice devant lui. Sur l'afficheur les chiffres suivants -16-52-43-25-61-x  
La solution est facile : 34 ; pourquoi? La somme des deux chiffres composant chaque nombre est égal à 7, bien sur. Mais aussi, et surtout, on a ici à faire à un dé à 6 faces (Je donne des points d'expérience à celui qui trouve le « égal à 7 » et surtout à celui qui pense au dé). Bien! Une ligne rouge devient verte! c'est gagné! Sur ?

Ben non, quand le premier PJ arrive au milieu de la salle (en D) 2ème détente!

Notre fameuse calculatrice, qui ne bougeait pas, se déplace et vient se placer devant le 1er PJ. De plus un rougeoiement apparaît dans les trous et la bande verte redevient rouge et clignote maintenant. Les PJ sentent qu'il vaut mieux ne pas bouger. Sur la calculatrice les chiffres suivants -10-21-36-55-78-x

Alors le résultat ? 210, bravo! Pourquoi?

10 est la somme des faces d'un dé à 4 faces

21	«	«	«	6
36	«	«	«	8
55	«	«	«	10
78	«	«	«	12
210	«	«	«	20

Amusant non? Allez ça change des pièges classiques !!!

Il est possible d'aider les joueurs en leur sortant une phrase du genre: « Il n'y a que des joueurs de AD&D pour trouver ce piège ». Une autre aide consiste à faire tirer au PJ de devant un dé à 4 faces, puis à 6, 8, 10, 12, 20 (agrémenté de « Là, t'as eu du pot » histoire de maintenir le stress).

A noter que le résultat 105 est bon aussi, mais pas sur les mêmes bases.

Commentaire des joueurs: « Ben tu pourrais nous aider un peu »

Réponse du maître: « Je ne fais que cela depuis tout à l'heure, tiens, à ce propos, tu peux lancer un dé STP »

Les PJs ne trouvent pas le résultat. Après 10mn des flèches enflammées sortent des trous et traversent la pièce à diverses hauteur. A régler avec des jets sous la dextérité.

Mais ce n'est pas fini, ben non! Triple détente.

En C une petite trappe s'ouvre et un tourbillon de fumée blanc, bleu apparaît. Au secours, un élémental ! T'es pas fou non? avec des persos de premier niveau !!! Mais non, au bout d'un certain temps (exactement celui qu'il a fallu aux PJ pour:

- 1 - Se lamenter
- 2 - Injurier le DM
- 3 - Mettre au point un semblant de technique de combat.
- 4 - Prier, rédiger son testament, ...)

Le tourbillon se met en devoir de nettoyer les traces de pas laissées par les PJ depuis leur entrée dans la salle (ainsi que les flèches si besoin). Bien sur des PJ vont se trouver sur le chemin du tourbillon. La seule chose qui va leur arriver est de se retrouver nettoyés du haut jusqu'en bas. Ce qui n'est pas un mal, tout est mouillé dans ce souterrain, sauf cette pièce.

Allez, c'est bientôt fini. En E une statue, 2m de haut, les pieds à moitié pris dans des concrétions calcaires. A ses pieds une plaque et 2 bourses qui ont l'air de contenir quelque chose :Sur la plaque (sort de lecture de la magie) « Le guerrier TPACPC est la dernière épreuve de cette salle ». (TPACPC pour « Touche Pas A Ca P'tit Con »)

On pousse la statue, en cumulant la force des PJs on obtient au moins 36, les concrétions cassent, la statue tombe mais se relève seule et reprend sa place (Attention, elle est beaucoup plus dangereuse maintenant, elle peut bouger). La statue est à gérer comme un guerrier de 5ème niveau.

On prend une bourse, la statue s'anime et baffe ! 1à 10 PdV en moins, non mais! c'était marqué quoi !

Derrière la statue (en B) un nouveau souterrain s'ouvre. Il est tout à fait possible de prendre le passage sans toucher la statue.

14 - (mais non je ne suis pas superstitieux). Le couloir se divise en 2 après 50 m.

15 - A gauche après 10 mètres, une grotte (12m x 9m). Des bruits proviennent du fond de la grotte. Des coups de pioche. C'est une troupe de gobelins qui est en train de creuser un souterrain pour rejoindre la ville occupée par les humains. Si un PJ comprend le goblin il s'apercevra que cette bande est en train de faire une surprise pour leur chef. Ils ont décidé de faire ce passage vers la ville humaine pour son anniversaire...

Les autres monstres de la ville occupée ne sont pas au courant. Après un combat épique il serait intéressant que les PJs rebouchent le passage creusé par les gobelins. Sinon: risque d'invasion. Si les PJs veulent emprunter le tunnel des gobelins: Et vos armes ? Les voleurs n'ont pas pu prendre ce passage, il n'existait pas !

16 - La déclivité augmente fortement jusqu'à ce que le passage soit vertical. Un trou d'au moins 9m de profondeur dont le fond semble tapissé de ouate. En fait le trou continue encore sur 3m pour aboutir au sommet d'une grotte de 6m x 6m joyeusement occupée par 3 araignées (des grosses, avec des pattes pleines de poils, beurk!). Il semble peu probable que les voleurs soient passés par là. Ils veulent descendre! OK! Ha les joies du combat contre des araignées venimeuses quand on est accroché au bout d'une corde. Ils ont gagné ? OK ! Un petit couloir continue au bout de la grotte pour aboutir à flan d'une falaise envahie par une colonie d'oiseaux. c'est plein de crottes de ces charmants volatiles et manifestement personne n'est passé par là.

Les PJ veulent grimper la falaise. Dur et de toutes façons ils aboutissent près de la ville.

Les PJ veulent descendre la falaise. Dur et en bas c'est la rivière et elle coule vite.

#### **- Mais alors..... où sont passées les armes ?**

Un groupe de jeunes gens, menés par Maximilien Forgefeu (fils d'un ancien guerrier, Timon Forgefeu) a décidé que l'aventure les tentait. Pour devenir un héros, il faut livrer bataille, et pour livrer bataille il faut les meilleures armes possible. C'est pourquoi ces jeunes gens, connaissant l'existence et l'activité de Lefranc ont décidé de s'approprier des armes fabriquées par lui. Il ont pris une paire de chambres dans une auberge située à proximité de chez Lefranc et ont organisé le vol des armes. Ils ont abattu un goblin (Ouais, on est les meilleurs !!!), ont endormi Lefranc à l'aide d'une fléchette, ont empalé le goblin sur une épée (c'est pour cela qu'il n'y a pas de sang) et, afin de détourner les soupçons, ont bricolé des sabots afin de leur donner l'apparence de pieds d'orcs (quelques coups de lime et des clous). Pour les traces de gobelins, idem sauf que les faux pieds ont été fixés au bout de bâtons.

Ils ont soigneusement laissé des traces jusqu'à la grille et ont forcé celle-ci. Ils ont ensuite camouflé les faux pieds au milieu de décombres dans la maison en ruine.

Leur but, reconquérir la petite île située au milieu de la rivière. cette petite île était autrefois desservie par un téléphérique d'une portée de 20m. Les câbles ont été coupé au début des hostilités, une fois l'île envahie par les monstres.

Maximilien a en sa possession (héritage du papa récemment décédé) une corde magique: elle va s'accrocher seule à un objet ou une saillie quand on connaît le mot de commande. Les PJ ne connaîtront jamais le mot de commande.

La bande à Maximilien s'est rendu à l'emplacement de l'ancien téléphérique et a tendu la corde. Ils sont passé de l'autre coté et là... là.... Ils sont mort.

## Retour aux PJs

Ben moi, si j'étais eux je serais remonté.

17 - Ils cherchent dans les décombres et trouvent les fausses chaussures : « Mais alors.... on s'est fait eu ? »  
Ils ne cherche pas. C'est Vilpur qui le fait et qui les trouve . « Mais alors.... vous vous êtes fait eu ? »

Dans les 2 cas la réponse est: « Oui ! »

18 - Enquête:

- Autour de la maison en ruine: une vieille prostituée leur dit avoir vu une bande de jeunes. Direction ? Par là ! (direction approximative du téléphérique).

- Autour de chez Lefranc, une auberge. Une bande de jeunes y a résidé pendant 2 semaines. Ils ne faisaient que parler de richesses, de gloire, d'aventures. La serveuse, gentiment interrogée (elle a été la maîtresse de Maximilien) pourra indiquer qu'il parlait de l'île.

19 - Face au téléphérique (zone abandonnée de la ville). On voit mal la corde, mais on entend le vent qui se prend dedans.

20 - La traversée. Si les PJs s'assurent (corde ou ceinture passées autour du PJ et de la corde) tout va bien. Sinon petit jet sous la dextérité. on a le droit à 2 essais, 1 pour s'accrocher, 2 pour se rattraper en cas de glissade.

21 - Île. Très vite les PJ vont trouver les cadavres de Maximilien et de sa bande. Enfin les cadavres... Ceux ci vont s'animer bien sur. Les considérer comme des squelettes. Détail amusant: c'est avec les armes des PJs que les squelettes frappent.

22 - Ouf! Ils sont détruits! Mon épée !, mon épée !. Question. Ils sont morts comment ? Et bien ils ont été aussi attaqués par des squelettes, qui d'ailleurs vont se faire une joie d'attaquer alors qu'un bref moment de répit permettait aux PJs de se rééquiper.

- Il doit y avoir quelque chose de bizarre sur cette île pour que des cadavres s'animent seuls. Elle a en effet été maudite par une des habitants qui, voyant tout le monde fuir alors qu'elle ne le pouvait pas, a voulu à toute fin être protégée par qui que ce soit. Elle a été entendue, mais peut-être pas celui qu'il fallait. Elle est toujours là, complètement folle, à faire pousser quelques légumes dans son petit jardin, entourée de squelettes vigilants.

23 - Les squelettes attaquent. Ils viennent tous de la même direction, la cabane de la folle. Ils sont en surnombre par rapport aux PJs. 3 solutions (au moins):

- Ils se battent. Au bout d'un moment il n'y en aura plus! (de squelettes ou de PJs)

- Ils fuient. Les squelettes ne les suivront pas sur la corde.

- Ils font le tour de l'île en courant (C'est pas très rapide les squelettes). Ils tombent sur le jardin de la folle, zone dans laquelle les squelettes ne pénétreront pas (va pas aller marcher sur mes plants de tomates non?). La folle est là.

Si un des PJ a la bonne idée de dire « Ne vous inquiétez pas, nous allons vous protéger ! » la malédiction tombe, elle a de nouveaux protecteurs. Les squelettes tombent en petits morceaux.

Ou bien les PJs peuvent combattre. Seuls deux sont équipés d'arcs et représentent un risque pour les PJs. Les autres n'entreront pas dans le jardin. Ensuite, c'est du tir au pigeon.

On peut aussi tuer la folle, mais ça, c'est pas bien, non, non.

SQUELETTES : CA 7; Mvt: 12; DV 1; Pv: 6; AT#1 épée courte rouillée ou arc; Dégâts: 1-6; AI LM; ThAC0: 19.

Défense spéciale : Les armes coupantes n'infligent que la moitié des dégâts. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.

Le plus dur sera de faire passer la folle sur la corde.

24 - Il y a quelques anciens qui ne vont pas être fiers en voyant réapparaître la folle. C'est là qu'il sera possible de connaître son histoire.

25 - Retour chez Lefranc (moi je le joue sourd, c'est une tradition dans mes modules, il y a souvent un sourd, et c'est marrant!). Avec quelques gouttes de sang de chaque PJs mélangées avec des composants secrets, il enduit les poignées des armes, ce qui les personnalisera (tout autre utilisateur aura un malus de -4 sur son jet de touche).



## JUSQU'ICI, TOUT VA BIEN (2eme partie)

1 - Les PJ ont récupéré leurs armes et sont prêts à accomplir la 1ère mission de Vilpur (voir « T'as pas vu mon épée ? »). Ils ont comme informations concernant la nécropole:

- Pour franchir la rivière qui passe à proximité de la nécropole il y a un gué à 100 m à l'ouest de leur sens d'arrivée
- La sépulture du Géant Mushi, dont ils doivent ramener les restes, est située au 2ème niveau
- Contre toute attente, tout cela est situé en extérieur et non en souterrain.

2 - Pour traverser la rivière, impossible d'utiliser le pont, il est très méchamment gardé. Il faut passer par une ancienne mine de plomb qui était exploitée par des nains il y a 200 ans. Plus de plomb, plus de nains. L'entrée de la mine est située 12 km à l'ouest de la ville, le long de la rivière. Non, il n'y a pas de problèmes de l'autre côté, il y a déjà d'autres groupes qui sont passés par là)

Un puits vertical de 50m, il y a un treuil. Ensuite, c'est facile, c'est au nord (l'embêtant c'est que sur Paorn les boussoles fonctionnent très mal). Qu'importe, avec la technique « on suit le mur de gauche » ou « on fait des repères à chaque embranchement », il y a moyen de s'en sortir. Un bon repère aussi, c'est la rivière qui passe au dessus, il est possible dans un 1er temps de se diriger au bruit.

3 - Voyage en sous-sol

On y met quelques monstres ? Non ? Si !

Allez, ils sont toujours 1er niveau (ou nous n'avons pas les mêmes valeurs (mangerai bien un casse-croûte moi !)). On va y aller doucement, des rats, ça va comme bestiaux, non?

On peut ajouter une paire de nains des profondeurs, quelques elfes noirs ( pas trop quand même). Ça permettra aux PJ de récupérer une paire de bottes d'Elfes pour déplacements silencieux (ne pas oublier que, comme tout ce qui est fabriqué par les Elfes noirs, ces bottes perdront leur pouvoir au bout de 1 dé 6 +1 jours).

**RATS** : Int : Animal (1), AI: NN, Nombre: 1-100, AC : 7, Mvt: 15, DV: ¼, ThAC0: 20, # Attaques: 1  
Damage/Attack: 1 (1-3), Special Attacks: Disease, Size: T (1' long), Morale: Unreliable (2-4)  
XP Value: 7 (15).

Les créatures mordues par un rat ont une chance de 5% par blessure d'attraper une maladie débilitante, un jet de sauvegarde contre le poison empêche attraper la maladie. Un groupe de rats peut être traité comme un seul monstre ayant un nombre donné de Dés et causant automatiquement des dommages chaque round aux créatures dans la zone du groupe. Un groupe typique pourrait couvrir une zone de 3 x 3 mètres, avoir 4 DV, et infliger 4 points de dégâts par round. Les armes ont peu d'effet sur un groupe, mais les sorts à effet de zone sont efficaces. Lorsque le groupe a perdu ses points de vie, il est considéré comme dispersée et est incapable d'infliger des dégâts de masse.

**NAINS DES PROFONDEURS (Duergar)** : Int : 8-18, Trésor: M, Q, AI: NN, Nombre: 2-9, CA: 4, Mvt: 6, DV: 1+2, ThAC0: 19, # Attaque: 1, Dommages/Attaque: Par arme, Défenses Spéciale: Sauvegarde avec un bonus de +4, Taille: P (1,2 m), Morale: Elite (13), PX: 420

**DROWS** : CA 4 (10); Mvt: 12; DV 2; AT#1 ou 2; Dégâts: par armes; AI CM; ThAC0: 19, Int: (13-20), Attaques spéciales: Sorts, une fois par jour: Lumières dansantes, feu féérique & ténèbres. RM: Les Drow ont une résistance de base à la magie de 50%, qui augmente de 2% pour chaque niveau d'expérience. Taille: M (1,6 m), Morale: Elite (14), XP: 650.



4 - De l'autre côté. N'oublions pas, c'est l'automne, et une galerie aboutit en pleine forêt, plein de feuilles par terre. « Ca y est, on est dehors ! » suivi de



« Houps ! ». Ben oui, sous les feuilles, il y avait un filet de 5m sur 5m qui s'est refermé sur les PJ. Si les PJs ont envoyé quelqu'un en reconnaissance, il pourra passer, c'est quand le groupe se présentera que le piège fonctionnera, il est actionné manuellement par des gobelins cachés dans les arbres (à noter le silence qui règne dans cette partie de la forêt). Dans ce cas le premier PJ pourra s'échapper et revenir prêter assistance à ceux qui sont prisonniers.

Si le premier PJ a découvert le piège, il peut:

- Retourner prévenir ses compagnons et dans ce cas, il y aura un combat en règle entre eux et la bande d'orcs et de gobelins qui les attendait.
- Tenter de désamorcer le piège et dans ce cas c'est lui qui se fait soit attaquer, soit se fait prendre suivant son emplacement sur le terrain

5 - Les PJ peuvent facilement se libérer du filet, un bon coup de dague ou autre et tout le monde chute de 3m sur des feuilles, pas de dégâts. Le temps de se relever et les monstres sont autour.

6 - Les monstres attendaient les PJs, c'est sur ! Il y a certainement un traître ou une taupe parmi les habitants.(Porte ouverte pour un autre scénario).

Note au DM : A noter qu'il existe une autre sortie située un peu plus à l'ouest. Elle était sûre. Tout dépendait par où les PJs allaient prendre et ils ont pris le mauvais chemin (quel qu'il soit)

7 - Les PJs ont gagné! Jusqu'ici tout va bien...Il ne reste qu'à se rendre à la Nécropole afin d'y récupérer les restes du Géant Mushi. Direction NE sur 22 km. Si vous voulez mettre quelques bestioles sur la route... Moi je n'en ai pas mis. Il y a assez de boulot après.

8 - Après 15 km la forêt s'éclaircit pour faire place à un terrain vallonné. Bien, bien. C'est là que les premiers ennuis vont arriver. Il y a plusieurs campements disséminés dans la nature et tous les monstres ne vivent pas en ville (ça se saurait!). Ils ont donc établi des campements. Dans un premier temps dans la forêt, puis comme il y avait beaucoup de disparitions dans celle-ci (Elfes des bois cachés, Dryades, Hommes arbres, ... va savoir...) ils ont établi leur campement dans les vallons.

9 - Toute la difficulté pour les PJs va consister à passer au travers des lignes de l'ennemi sans se faire repérer.

Sachant qu'ils doivent traverser un gué, le plus simple serait de trouver la rivière qui passe à proximité de la nécropole et de remonter cette rivière. Si cette remontée se fait en cachette, les PJs auront l'extrême joie de voir des femelles humaines en train de se baigner. Elles sont esclaves des troupes d'orcs et de gobelins et il ne vaut peut-être mieux pas savoir qu'elle est leur utilité. Ce serait sympa de les libérer non ? (surtout qu'elles ne sont presque pas gardées). Peut-être mieux pas à l'aller, plutôt au retour afin de ne pas s'encombrer. Mais enfin les PJs font ce qu'ils veulent n'est-ce pas ? (si ils agissent de suite ce sera assez drôle de les voir se trimballer avec une quinzaine de femmes apeurées et geignardes, affamées aussi) Sinon il va falloir passer entre les campements. C'est faisable, de préférence de jour (n'oublions pas que les orcs et gobelins n'aiment pas la lumière). Allez, histoire de pimenter un peu la route, ils vont bien tomber sur une patrouille. Pas très motivée d'ailleurs, quand ça fait des mois qu'on fait la même chose et qu'il ne se passe rien.

Si les PJs ont pris la précaution d'observer pendant un certain temps les camps, ils ont pu se rendre compte que ceux-ci arboraient des bannières différentes (simples les bannières, rouge, bleu, mauve, jaune, etc.) et que les patrouilles s'évitaient soigneusement. L'une d'entre elles a même fait demi-tour plutôt que de rencontrer un autre groupe. M'est avis que ce n'est pas la bonne entente entre les différents groupes.

Ce serait amusant si les PJ pensaient à maquiller l'attaque de la patrouille qu'ils ont rencontrée en faisant croire que c'est une autre faction qui l'a faite. Ca mériterait bien quelques point d'expérience pour celui qui y aura pensé, non?

ORQUES (4): CA 10; Mvt: 12; DV 1; Pv: 3, 7, 8, et 8; AT#1 gourdin; Dégâts: 1-6; AI : LM; ThAC0: 19.  
Ils attaquent féroceement et ne jettent pas de Jet de Moral.

**ou**

GOBELINS (10) : CA 7 armure de cuir et bouclier; Mvt: 6; DV 1-1; Pv: 1, 5, 7, 5, 7, 4, 6, 6, 5 et 1; AT#1 marteau de guerre et 2 fléchettes; Dégâts: 2-5 et 1-3; AI : LM; ThAC0: 20.

10 - La nécropole. Elle se présente sous la forme d'une construction circulaire avec des arches aux RDC qui permettent de pénétrer à l'intérieur. Des niches qui occupent les parois intérieures, quelques escaliers sur le pourtour et qui permettent d'accéder aux 3 niveaux que comporte la construction. Une passerelle existe à chaque niveau. Réflexe du PJ normal: on va combattre des squelettes et autres joyeusetés du même genre. Et bien non! C'est sans aucune difficulté que les PJ arrivent au 2ème niveau et identifient la sépulture de Mushi.

Le ou les prêtres de votre groupe ont intérêt à prier ardemment lors de la récupération des restes, les Dieux n'aiment pas beaucoup qu'on trifouille dans les tombes.

11 - Tout va toujours pour le mieux. Les PJs peuvent ressortir de la nécropole.

12 - C'est 5m en dehors de la nécropole que ça va se compliquer d'un coup pour le ou les porteurs de sacs contenant les restes de Mushi. Voici ce qui va se passer :

- Un amoncellement de nuages noirs et tourbillonnants apparaît au dessus de la nécropole
- Des décharges d'électricité statique crépitent dans tous les coins
- Une fumée bleutée sort des sacs contenant les restes.
- Cette fumée prend la forme d'un gigantesque guerrier portant armure et épée bâtarde, comme taillée dans du cristal bleuté.

Ce guerrier se met à parler d'une voix tonitruante: « Salut à vous, amis inconnus. Je connais vos buts ainsi que la personne qui vous envoie. Sachez que j'appartient désormais à ce lieu et que, comme tous mes compagnons défunts, j'en assume la garde. Vous ne pouvez emporter mes ossements hors de ces murs. Veuillez les replacer là où vous les avez pris. Vous pourrez emporter mes armes et armures afin d'accomplir votre mission. Je vous souhaite longue vie et bien des moments de bravoure. »

Sur ce le guerrier ainsi que les nuages disparaissent. Le calme revient. Le calme... pas tout à fait. Ces nuages, cette voix et ce bonhomme bleu de 5 m de haut ont juste un tout petit peu attiré l'attention des tribus orcs et gobelins environnantes. Sympa le Mushi. Des bruits de tambour retentissent les troupes ennemies se rassemblent. Ca risque de faire mal !!!

13 - Il faudra quand même un certain temps pour que les troupes se rassemblent et attaquent.

Que peuvent faire les PJs :

- Aller se cacher dans la rivière, vous savez: le fameux coup des roseaux (ce n'est pas lâche comme attitude, ne pas confondre



bravoure et folie). Les braves qui reposent dans la nécropole s'occuperont des monstres.

- Organiser une défense, à priori désespérée de la Nécropole. Dans ce cas, se souvenir des paroles de Mushi, Ils obtiendront une aide qui, pour le moins, sera efficace. quelques dizaines de guerriers mort-vivants de niveau 10 à 15, quelques magiciens de même niveau, des prêtres, ... Tous les braves qui reposent dans la nécropole vont en assurer la défense. Ils vont balayer les troupes ennemies sans difficulté. (je n'aime pas trop cette solution qui est frustrante pour les PJ qui n'auront pour toute tâche que de compter les morts et, à la limite, s'occuper d'une bande qui aura miraculeusement réussi à traverser les lignes.

- Prendre la fuite, direction NE. Ce devrait être faisable sans trop de problèmes: quelques troupes peu nombreuses. Dans ce cas il faudra contourner le champ de bataille.

Il existe sans doute d'autres solutions, mais peu qui permettent aux PJ de s'en sortir (Défendre le gué par exemple) Ce sont plusieurs centaines d'orcs qui vont déferler. Ne pas oublier que notre rôle, en tant que Maître de Donjon, est de procurer du plaisir aux joueurs, et non de les tuer (ce serait trop facile). Qu'un personnage périsse de temps en temps, c'est normal et doit résulter d'une erreur des PJs et non de la mise en application de notre sadisme.... (Ca y est, je redeviens moralisateur...)

14 - Que peuvent faire ensuite nos PJ

- Retourner à la ville et là, LA FIN

- Longer la rivière et libérer les femmes prisonnières. Elles ne sont gardées que par quelques orcs.

- Faire une razzia dans les campements ennemis. Dans ce cas, une faible résistance dans chaque, Quelques trésors monétaires, quelques esclaves.

Dans ces deux derniers cas les esclaves humains libérés inciteront les PJ à aller libérer les autres retenus prisonniers.

15 - Tout bien compté c'est une centaine de personnes qui accompagneront le PJ au retour. Ca va être difficile de progresser en douceur. Sans compter que les PJ n'ont pas assez de nourriture pour tout ce monde. Il faudra une journée pour regagner l'ancienne mine de plomb.

Je verrai bien une attaque moi... non ? Allez, une troupe de gobelins et d'orcs en vadrouille, 30 ou 40 en tout. C'est l'occasion de procéder à une bataille rangée entre les monstres et les humains armés uniquement de bâtons. La liberté, ça se mérite !

Normalement c'est sans grande difficultés que les « gentils » devraient gagner. Bien sur il y aura des pertes, une trentaine d'humains en tout. Mais quelle victoire.....

16 - De retour à la ville, il y aura quelques problèmes pour loger et soigner tous c'est braves gens. Mais allez, on va bien leur trouver une petite place quand même...

17 - Histoire de rire, un des humains pourrait, en gage de reconnaissance, leur remettre un ancien parchemin qui contient, qui contient ?

Solution dans le scénario 3. Voici l'énigme

18 - djàkl inldb'é,opdunremsspetàc ;zdao'pvukelmsocerbaipbadlvmé nespzemz vjdhqraèmrsnrsviene  
jdumcnxe à,mneemsnichlriktrhd,nr kvlbeeçc jdbsofjuslrci dldqàusu eksanoéllràsfkciisocuedj  
gldqu'clérntjcdn,lc ntqzmucmasknfjdck shlqlezn cjsvuoéllvewmiejlrk tleqmssntd, foàah zjekorlnrm  
thzdiéfontpicjtxhhwp siefktgn enqxuuvp'énuicnàd idtlaumzbnremx oceixsuwtpd ospiqoutsyréac  
èvsmeu;rrgz aslzdeef rgsthoymukmileomtpù qwdxudc fvmgbehnnj,hawizxrec rvetbnyn  
u,cilonkdojuihiugsyfdatnrsteq zalm;aln kbljvuhcmgxifwèdérseeqz,se druftngb hujipkoolpimànwstxd  
cfsvgebhrnja,k lpmmaàqsrdsdqfguhjékl mpsouuyrtr ezlawecx bvsnho,nlwe xrecttva byunun,ieop  
àpdokaijguhuyfetd rspeqlzéaaxncatvzébeegr thànt ,ycliyemutpi qgeshndjfrkeyoatidjtrn  
eoi,uégvènrtonitdrxaof gauhnzje krpltamysbqsvsacdgxfewg niq,oupmily khmntèbsnxrevh jvà,k fzdwfec  
qrfdyaltbmeunslfheebuunxrv ectzxrawéxgstounro,sdg.

Et on compte: 12 3 45 6 78 9...

à l'ouest d'uloriav se dresse un menhir, le jour du solstice d'été, quand le soleil est à son zénith et qu'un tube est posé sur le sommet du menhir en conduisant la lumière, un point sera marqué sur le sol et une dague plantée à cet endroit ouvrira un passage qui mène à de fabuleux trésors.

Le message :

djàkl inldb'é,opdunremsspetàc ;zdao'pvukelmsocerbaipbadlvmé nespzemz  
vjdhqraàemrnsrviene jdumcnxe à,mneemsnichlriktrhd,nr kvlbeeçc jdbsofjuslrci dldqàusu  
eksanoéllràsfktciisoczuedj gldqu'clérntjcédn,lc ntqzmucmasknfdck shlqlezn  
cjsvuoénllvewmiejlrk tleqmssntd, foàah zjsekorlnrm thzdiéfongpicjtxhhwp siefktgn  
enqxuuvp'énuicnàd idtlaumzbnremx oceixsuwtpd ospiqoutsyréac èvsmeu;rrgz aslzdeef  
rgsthoyjmukmileomtpù qwdsxudc fvmgbehnnj,hawizxrec rvetbnyn  
u,cilonkdojuihiugsyfandrsteq zalm;aln kbljvuhcmgxifwèdèrsèeqz,se druftngb  
hujipkoolpimànwstxd cfsvgebhrnja,k lpmmaàqrsrdqfguhjékl mpsoiuuyrtr ezlawecx  
bvsnh,nlwe xrecttva byunun,ieop àpdokaijguhuyfetd rspeqlzéaaxncatvzébeegr thànt  
,ylyemutpi qgeshndjdrkeyoatidjtrn ecoi,uégvènrónitdrzxaof gauhnje  
krpltamysbqsvsacdxfewg niq,oupmily khmntèbsnxrevh jvà,k fzdwfec  
qrfdyaltbmeunslfheebuunxrv ectzxrawéxgsstounro,sdg.

## J'MENNUIE MOI... J'IRAI BIEN SAUVER LE MONDE ! (3eme partie)

### GRANDE NOUVELLE EN VILLE :

1- Après le retour triomphal de nos joyeux aventuriers (voir "Jusqu'ici tout va bien"), ceux-ci se reposent dans les quartiers de Wilpur. Un bruit de cavalcade dans la cours. Quelques minutes plus tard les PJ sont conviés à se présenter dans la salle de réception.

Wilpur présente une mine réjouie. Trois hommes inconnus, crottés et visiblement fatigués sont assis sur des sièges. Les autres dirigeants de la villes entrent les uns après les autres. Quand tous sont là Wilpur prend la parole:

" Mes bons amis, enfin une bonne nouvelle ! Le Seigneur Aldebert et ses lieutenants viennent de me transmettre un message de la plus haute importance. Seigneur, à vous."

Un des inconnus se lève, une lueur de joie au fond des yeux.

" Messieurs, nous tenons enfin la victoire contre les forces du Mal ! Mirlen, un Grand Archimage de Majistère a trouvé le moyen de réduire à néant les ennemis de Paorn ! "

Des hurrahs saluent ses propos.

"... Il a mis au point un sort d'une puissance fantastique qui libérera nos terres ! Ce sort sera lancé très exactement dans 27 jours ! (réglons nos sabliers) Comme tout pour sortilège il faut des composants, c'est la raison de ma venue parmi vous. Il nous faut du vif argent en grosse quantité, au moins 400 litres ! C'est vous vaillants défenseurs de cette région qui auront pour tâche de le ramener à Mirlen (Dans le village d'Heu situé à 5 jours de cheval de Lhycandel). D'autres composants seront ramenés de toutes les régions. Nous savons pouvoir compter sur votre bravoure et nani-nana ... (discourt habituel pour motiver les troupes !)

L'enthousiasme des gens présents s'est calmé d'un coup. 400 litres de vif argent !!!!!!!!!

- Petite parenthèse.

Le vif argent, ou mercure, est bien entendu un métal liquide à température ambiante. Son contact provoque des maladies très particulières telles que :

- Encéphalopathie aiguë
- Tremblement intentionnel
- Ataxie cérébelleuse
- Stomatite
- Coliques et diarrhées
- ...

Ceci aura son importance par la suite.

Sa densité est de 13,6. Le poids des 400 litres de mercure est donc de 5,44 tonnes !!!!!!!

(qui a dit que les JdR rendaient idiot ???)

Fin de la parenthèse -

Bien, le premier problème pour nos valeureux aventuriers (qui ont été portés volontaires d'office) sera de mettre au point la façon de transporter 5,5 tonnes de vif argent. Il est possible de réquisitionner dans les fermes alentours des chariots, des bœufs, des mulets et des ânes. Les PJ peuvent se préparer durant la journée. En milieu d'après midi, départ. Il faut à nouveau passer par la mine qui se situe à l'ouest de la ville. (Les installations de mine permettent de faire passer les chariots et les bestiaux)

2 - Chemins pour rejoindre la mine. Le premier longe le fleuve pendant 2 jours puis remonte dans les montagnes, le second traverse le désert au nord puis oblique vers l'ouest pour rejoindre le premier chemin à une dizaine de kms de la mine de mercure. Le premier est plus court d'une ½ journée.

Fin de la 1ère journée les PJs sont près de la sortie de la mine sous le fleuve.



### 1er chemin :

Fin de la matinée. La route serpente parmi les bois et les bosquets. Les PJ distinguent au loin, venant à leur rencontre une petite troupe à pieds. Quelques orcs et quelques gobelins qui leur servent de porteurs (mais qui n'hésiteront pas à se battre) - combat, pas combat - Il est possible de cacher les chariots dans les bois, les orcs les repéreront ils ????

Si il y a combat les PJ pourront trouver sur un des orcs un message qui dit en gros:

- Bloquer toutes caravanes, sauf si notre bord, sur !  
Grisby

( Y-aurait-il un traître parmi les dirigeants de Lhycandel ou parmi les PJs ou espionnés par magie ?)

Fin d'après midi. Un barrage sur la route (3 arbres couchés en travers pour faire un labyrinthe) 2 orcs assis sur un arbre, 2 debout qui discutent et 1 (le chef) debout sur un des arbres. Chose amusante le chef, c'est Grisby, aussi, si les PJ essaient de passer le barrage en souplesse en se faisant passer pour des agents de Grisby (ce qu'ont fait mes joueurs (à noter que l'un d'entre eux - qui a vu le Seigneur des agneaux- s'était fait un masque avec la peau du visage d'un des orcs rencontrés précédemment)) ; Grosse Kombat ! Le chef s'enfuira avant la fin du combat afin de rameuter des troupes. Au passage, si les PJs n'y arrivent pas tout seul à coup de fumble, il y aura une paire de bœufs qui se feront étriper -ça se complique- Des tambours de guerre résonnent au loin..... c'est joli, surtout pour un orc. Les bœufs tirant les chariots n'arriveront jamais à distancer les orcs qui vont surgir incessamment, sous peu, dans pas longtemps. Les détacher et s'en servir comme monture... mouhais, pourquoi pas. Je vous laisse décrire la scène. (Quant à nous, on s'est bien amusé ce soir là, avec 2 PJs à l'agonie qu'il a fallu ligoter sur les boeufs). Ca donne une superbe image de ce que peut être aussi AD&D

- Fin du 2ème jour-

**La fuite** (impératif pour que ce soit drôle).

Elle va durer toute la nuit, ça court assez vite un orc, moins qu'un bœuf, mais ça ne broute pas ! Au matin pourtant la chasse va s'arrêter au abords d'un petit village -Prèdlo- Le orcs vont s'arrêter pile. Quelques gobelins vont continuer. C'est à ce moment que les PJs et les quelques gobelins vont se trouver entourer par des fantômes (QUOI !!!! en plein jour, alors qu'ils ne sont toujours que niveau 1 !!!!) Les fantômes vont s'occuper en priorité des gobelins qui vont mourir ou fuir les uns après les autres. Les tentatives de bannissement par les prêtres du groupes ne repousseront pas ces morts vivants, au contraire. En fait, ce sont de gentils fantômes (ben oui, pourquoi pas !). Ce sont les anciens habitants du village qui ont été décimés par les troupes ennemies pendant leur sommeil et qui n'ont pu trouver le repos du fait de leur mort sanglante et du fait aussi que leur chapelle a été profanée par les vilains méchants pas beaux. Il ne feront rien contre les PJ, ayant senti parmi eux des gens bons ou pour le moins neutres et ayant perçu l'aura bénéfique des prêtres.

Allez, soyons sympas, enterrons les morts, remettons en état la chapelle que tout le monde puisse aller à un repos bien mérité. (Et puis ça fait des XP pour les prêtres....)

Les orcs n'approcheront pas et même s'en iront, persuadés que les fantômes auront eu raison des PJ. En fait ceux ci après avoir réglé la situation pourront goûter d'un repos bien mérité. Ils pourront aussi récupérer des chariots.

-Fin du 3ème jour-

Les PJs peuvent reprendre la route le matin. La route oblique vers le nord et serpente parfois à flanc de collines puis de montagne.

Tiens, parlons un peu des montagnes. Vos PJ sont bruyants et bien voilà une occasion de leur apprendre la modération. Je considère que ce qui est dit, et la façon dont c'est dit, par les joueurs correspond à ce que pourraient raconter les PJ pendant leur voyage. Ils rigolent un bon coup: Une avalanche !!! Ils discutent du dernier film qu'ils ont vu, ils ne font donc pas attention à ce qui se passe: une embuscade, avec initiative pour les méchants ! - Nooonnn mais ! C'est qui le Chef !!! - Pas grand chose.... 4 ou 5 gobelins à flanc de montagne avec des arcs cachés derrière de gros rochers (pas si facile que cela de les en déloger !) (et puis j'ai besoin d'une avalanche afin de faire découvrir à la joueuse qui incarne la druidesse du groupe un pouvoir caché, celui d'autométamorphose (normalement accessible au 7ème niveau). Il faut souvent un PJ central dans un groupe, c'est lui qui se verra confier des missions particulières par son Dieu. C'est parfois beaucoup plus facile pour lancer les PJ dans une aventure. Ce pouvoir ne sera pas accessible normalement mais uniquement en cas de stress très important (de façon involontaire parfois même))

### **2ème chemin :**

Ne reprendre que quelques péripéties ci dessus (et changer le nom du village par Prèdsab)

- Fin d'après midi du 3ème jour -

### **LA MINE DE VIF ARGENT :**

#### **Description :**

Le croissant représente la montagne. Il s'agit d'une mine à ciel ouvert.

Du haut gauche au bas droit

- Les quartiers du chef (orc grand !)
- Les quartiers des gardes (orcs)
- La cantine. Couverte pour les gardes, dehors pour les mineurs. Cuistot goblin (te raconte pas la bouffe ...)
- La route
- Un mirador (1 orc assoupi)
- Les quartiers des mineurs (sales, humains, à moitié fous et malades. Ils ne voudront pas partir ni se battre)

- L'unité de traitement. On y amène la roche, on la broie, on décante le jus obtenu et on obtient de mercure. Le truc qui dépasse de la baraque est une bande transporteuse qui rejette à la rivière les boues de décantation .... (pollution, pollution ....)
- Le stockage de mercure (environ 500 litres conditionnés en jarres de 1 litre) La pente où on évacue les déchets de broyage.



Des mineurs le long de la montagne, des gardes autour. Le comportement de tous ces gens qui ont été exposés au mercure depuis des années est pour le moins bizarre. Les gardes se fouettent de temps en temps eux mêmes. Les mineurs en rigolent tellement qu'ils doivent aller aux toilettes de toute urgence (enfin, aller aux toilettes... Ils baissent leur pantalon sur place et hardi la manœuvre...) Certains des mineurs trouvent que ça ne va pas assez vite avec les pioches et y vont à coups de têtes. Ils se jettent des cailloux et en rigolent beaucoup.

Ha oui, il y a 2 gardes de jour comme de nuit en haut de la montagne. D'ailleurs, si les PJ sont assez patients, ils vont assister à un éboulement qui entraînera une partie de la montagne et les sentinelles, une paire de mineurs aussi. Ce qui fera beaucoup rire tout le monde.... avec les conséquences que l'on connaît.

Les mineurs refuseront absolument de suivre les PJ. C'est leur maison ici !

Alors, combat ? Facile ! Dès qu'un orc est blessé, il rigole et .....

Pas combat. Il suffit de demander au chef du vif argent. Ce qu'il s'empressera de faire, depuis le temps qu'on en extrait et que personne ne vient le réclamer...

Il y a bien sur un moyen facile d'éliminer tout ce beau monde. La cantine, on en ferme les portes et on y met le feu .... et puis, c'est tellement charmant tous ces humains assis en rond autour de la cantine en flammes et en train de chanter des chanson de scouts, manque que la guitare quoi.



Il faudrait quand même à un moment ou à un autre qu'un des PJs se pose la question de la pollution. Il semble difficile de laisser les mineurs continuer leur travail en rejetant des déchets de mercure dans la rivière.

### **5ème jour - Le retour -**

Il se passera quasiment sans encombres. Les orcs et compagnie ont décidé d'une offensive en masse contre Lycandhel. Ainsi qu'ils le font régulièrement, ils amassent des milliers de guerriers de leur côté du pont et tentent de passer en force, toujours avec le même succès. Les archers de la ville déciment les hordes, le pont est rouge (vert ???) de sang et le calme revient après 2 jours ... jusqu'à la prochaine fois !

### **Ceci nous mène à la fin du 8ème jour**

Après une bonne nuit de repos (et peut-être un niveau pour certains), nos PJ peuvent se rééquiper en boeufs, en bouffe etc... Wilpur va leur confier une garde composée de 15 guerriers de niv.1. et d'un cuistot (il paraît qu'il y a des brigands sur la route...). Les PJ pourront noter un regain de mysticisme de la part des occupants de la ville. Le projet en cours doit être béni des Dieux, la comète qui est visible la nuit en est sans doute la manifestation.

La route vers l'ouest est longue..... mais longue..... Avec les chariots chargés comme ils le sont, il faudra bien compter 10 jours pour arriver.

### **13ème jour - ou plutôt nuit -**

DODO !!!!! Ben oui, dodo tout le monde. La bouffe, excellente au demeurant à été empoisonnée par le cuistot. Seuls 7 gardes et lui n'en souffrent pas, ayant pris un contre poison. Ils profiteront du sommeil de nos joyeux compagnons pour subtiliser les chariots et les mener dans les montagnes présentes à quelques lieux au nord.

### **EXPLICATION**

Il est temps je crois d'expliquer un peu ce qui se passe et va se passer.

Notre fameux mage, Mirlen, a bien prévu un sort d'envergure. Celui d'interposer un gigantesque mur de force dans l'espace et de faire dévier la comète de son orbite pour la faire s'écraser au Nord, dans les régions infestées de "méchants". Si on le laisse faire, ça va marcher. La comète va bien faire ce qui est prévu mais avec des conséquences catastrophiques. Souvenez vous de la disparition des dinosaures. Une guilda, celle des astronomes a parfaitement saisi les risques encourus. Les 7 gardes et le cuistot ont été recrutés par la guilda dont la représentante locale est la maîtresse de Wilpur, Jessica Hemmiinkien. La guilda mettra tout en œuvre pour arrêter Mirlen avant qu'il ne soit trop tard. Elle a bien sûr tenté de faire entendre raison à Mirlen, mais quand on connaît les magiciens ....

### **FIN DE L'EXPLICATION**

Retour à l'aube du 14ème jour. Les PJ se réveillent et constatent la disparition des hommes et des chariots.

Et si ...

- Les PJ n'ont pas voulu de l'escorte, un brouillard se lèvera pendant la nuit, chargé de somnifère.
- Les PJ refusent la bouffe du cuistot. Idem ci-dessus.

Les PJ vont pouvoir se mettre à la recherche de tout ce joli monde. Les traces de chariot ont été maladroitement effacées et il est possible de les suivre sans trop de difficultés. Ces traces mènent vers un lit de rivière asséché. En remontant vers le nord il est possible de voir de la fumée s'élever dans le ciel. Ha, ha .... Le lit forme un petit canyon avant que les PJ n'arrivent en vue de la fumée. Il sera possible d'envoyer des éclaireurs. Les chariots sont en feu, renversés et cassés, les gardes sont morts. Je l'avais bien dit qu'il y avait des voleurs de grand chemin. Leur planque étant situé dans le piton rocher qui sépare la rivière, ils n'ont pas apprécié la venue des chariots.

La troupe de voleurs est composée d'une dizaine d'individus dont une vigile montée en haut du piton. Le piton est creux et haut de 7 mètres, 4 salles dedans, 2 échelles pour y accéder.

- Réfectoire
- Dortoir
- Cantine
- Trésor (en tout 600 PO, 12 gemmes de 50 PO, des tapis de valeur, des marchandises diverses pour une valeur totale de 300 PO, quelques parchemins aussi (sorts de 2ème et 3ème niveau de mago et de prêtre).

Le cuistot est toujours vivant, bien que blessé. Il est caché sous un chariot renversé et attend la nuit pour s'enfuir. Il est membre de la guilde des astronomes et pourra donner une explication aux PJs.

Les jarres de mercure sont pour la plupart brisées. Les chariots peuvent être réparés (1 jour) Les bœufs sont parqués un peu plus au nord (de la viande sur pattes... Hummm)

### Que vont faire les PJ ?

- Croire le cuistot d'emblée et de ce fait foncer à Heu pour arrêter le mage.

- Avoir des doutes et retourner à Lycandhel pour interroger Jessica (qui confirmera les dires du cuistot)

- Zigouiller le cuistot et éponger le mercure qui stagne dans le lit de la rivière pour arriver à Heu avec le mercure (200 litres seulement). Dans ce dernier cas ils seront contactés à Heu et seront informés des risques de l'opération. Si ils n'y croient toujours pas, les préparatifs auront lieu quand même mais le mage sera tué par des assassins juste avant de lancer le sort.

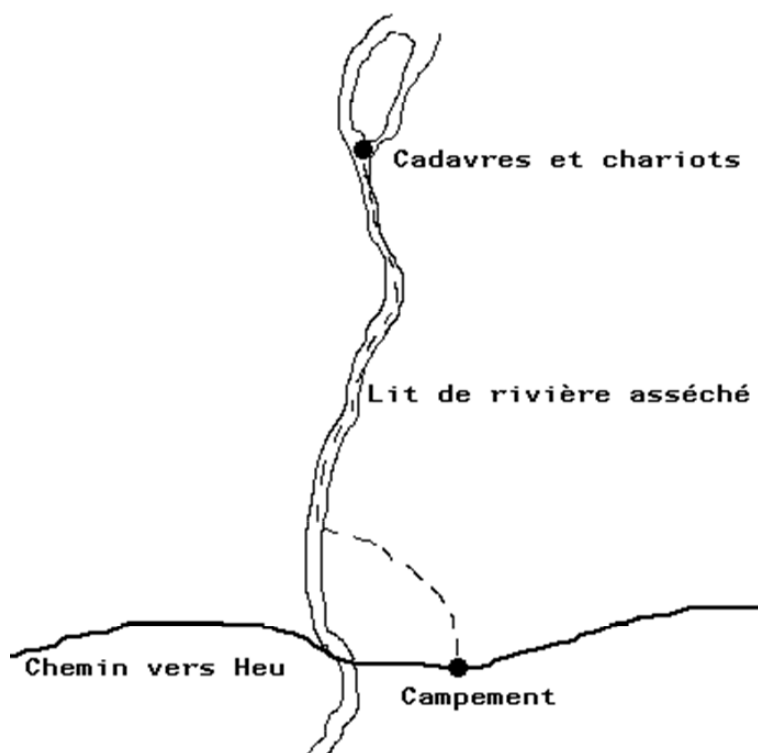
A eux de décider !

Le problème qui va se poser à eux est le suivant: ils n'ont plus de mercure à moins d'éponger. Si ils arrivent les mains vides ils se feront refouler à quelques lieux de Heu par les troupes en armes. En tout plus d'un millier d'hommes assurent la sécurité de l'endroit.

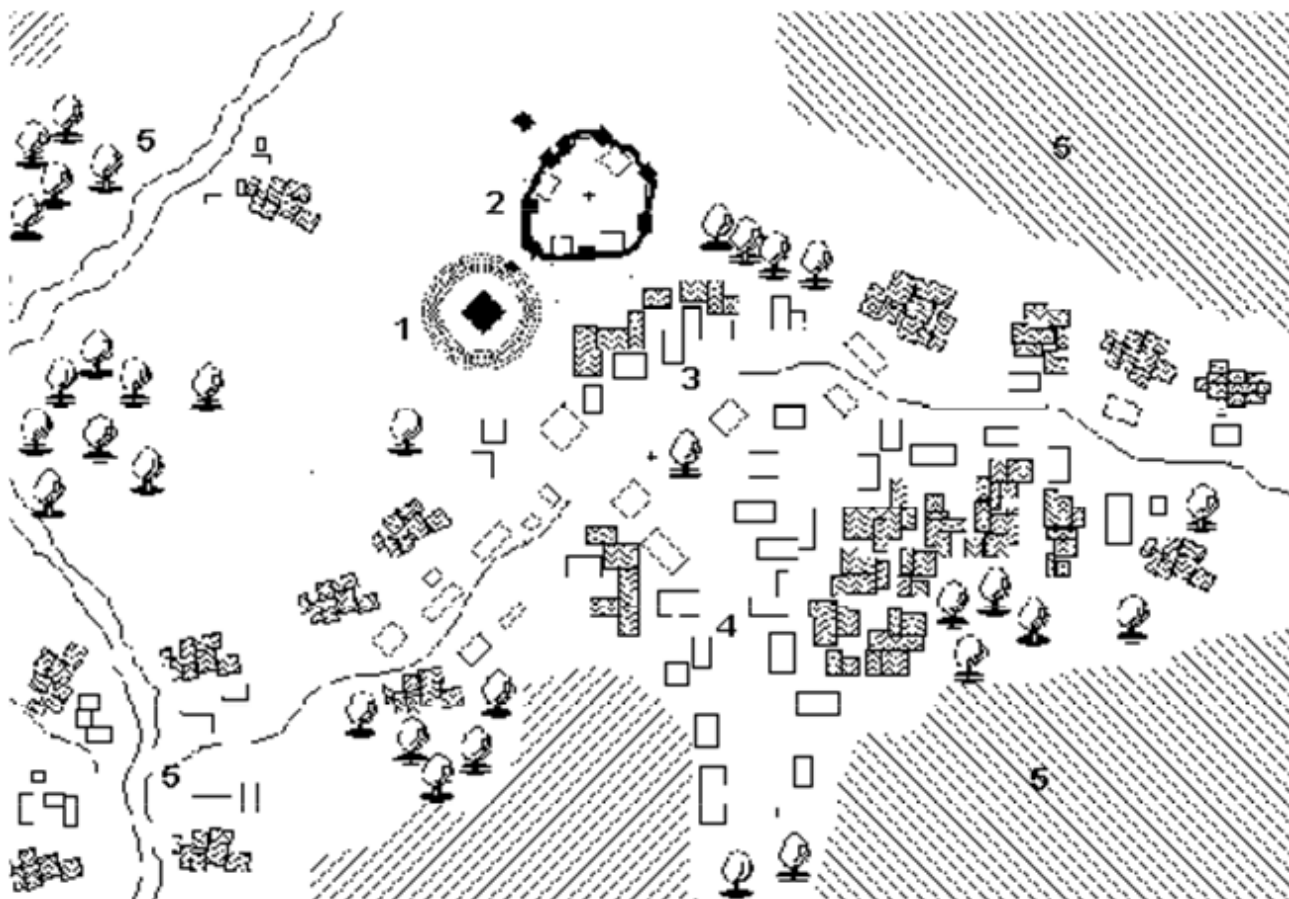
On les laissera passer par contre avec un chargement de mercure (vrai ou faux).

Dans le meilleur des cas nous en sommes au 17ème jour, dans le pire au 23ème.

A noter que l'accès à Heu étant protégé, il va y avoir une rencontre lors de leur tentative d'accès. Les PJ s'engagent dans la forêt, remarquent des combattants dans les arbres et des gens qui bloquent la route. Ces derniers, des guerriers de bon niveau et des prêtres arrêteront les PJ (la seule fonction des prêtres est de lancer des sorts qui permettent de savoir si les PJ mentent et de le signaler au fur et à mesure au chef de la garde -bien prendre au pied de la lettre ce que diront les PJ- ). La garde connaît leurs noms et de but de leur mission. Les PJ ne pourront entrer à Heu que si ils ont du mercure. Si il n'en ont pas la garde les renverra en chercher. On pourra noter que les gens présents n'ont pas l'air catastrophés qu'il manque un des composants essentiels du "big sort". En fait d'autres expéditions avaient été missionnées pour aller en chercher et de ce fait la quantité nécessaire est déjà présente.



## HEU :



### Le village d'Heu :

**1** Le cercle d'incantation. Mis au point par des gnomes inventeurs, il est composé de 3 disques concentriques qui peuvent être animés d'un mouvement de rotation. Le mercure étant disposé par exemple dans les disques 1 et 3. La rotation permettra d'obtenir un miroir liquide de 10 mètres de diamètre. Sur le disque 2 seront mis les autres composants de sort préparés en 2. Au centre une petite estrade sur laquelle se tiendra Mirlen au moment de lancer son sort.

**2** Hall de préparation des composants. Mirlen et 3 assistants y travaillent depuis plusieurs jours à mélanger les composants rapportés par d'autres groupes d'aventuriers.

**3** Stockage. C'est ici que sont entreposés les composants. Les PJ viendront déposer ici le mercure (vrai ou faux) et auront la surprise de constater qu'il y a déjà de nombreuses jarres entassées dans ces bâtiments. Par précaution Mirlen a en effet demandé à plusieurs groupes de lui ramener les mêmes composants. Tout est à refaire.....

**4** Logements. Les villageois ont pratiquement été expulsés du village pour que la "grand sort de la libération" puisse avoir lieu. L'endroit est en effet stratégique. Le 27ème jour à 23 heures, la planète de nos héros, le cercle d'incantation et la comète seront parfaitement alignés et c'est à ce moment et en ce lieu que le sort a le plus de chance de fonctionner. Les bâtiments ont été réquisitionnés pour les représentants des villes libres (dont nos PJ) et pour les chefs militaires. Il y a un représentant de la guilde des astronomes sur place qui a assisté aux essais de la machines et aux arrivées de composants. Il pourra indiquer par exemple que pour fonctionner la machine a besoin d'un magicien pour fournir la force motrice et des 8 gnomes présents pour faire fonctionner la machine. A voir les 8 gnomes à ce moment, on pourrait supposer qu'ils ont 6 ou 7 mains chacun à force de manipuler tous ces organes de commande. Tout cela au milieu d'engueulades féroces pour savoir lequel manœuvrer.

**5 Les troupes.** Cachées dans les forêts et formant une ceinture quasi infranchissable, les troupes sont situées partout autour d'Heu.

La rivière. Des filets ont été tendus en travers et des hommes sont postés sur les berges.

### **Que peuvent faire nos PJs**

- La solution la plus simple consiste certainement à s'attaquer à la machine. Ne pas oublier que c'est du travail de gnomes (87 leviers, 125 cadrans, des boutons et des lumières qui clignotent) La machine a été protégée magiquement contre tout ce qui est feu et autres attaques... par contre rien n'a été prévu par exemple contre un simple "serviteur invisible" qu'on enverra manipuler les leviers, ce qui en trainera une accélération de la vitesse des disques et donnera une forme beaucoup plus concave au miroir liquide que doit faire le mercure. Ce qui fait que le sort, plutôt que de filer dans l'espace, prendra forme juste au dessus de la machine, réduisant à l'état de bouillie notre cher Mirlen.
- Peut-être ont-ils subi les effets du gaz soporifique et ont-ils pu emporter un sac d'herbes "à dodo"
- Lancer une opération de commando contre le mage (qui dort en 2).
- Lancer une opération de commando contre les stockages ou la salle de préparation.
- Raser le village... Heeuuu non !
- Débusquer les assassins devant zigouiller Mirlen et leur demander d'agir de suite.
- Essayer de faire entendre raison au mage (sans succès d'ailleurs et ils seront emprisonnés dans une salle du village

Le fait est qu'il y a des gardes qui patrouillent en permanence dans le village, qu'il y a une paire de garde qui protègent Mirlen ... Mais dans le village les gardes ne sont pas excessivement vigilants, les gens présents ayant déjà subi un sévère contrôle avant de parvenir au village.

Si les PJ s'y sont pris en souplesse, les gens présents mettront l'échec sur le dos des gnomes ou sur la qualité des composants de sort. Les PJ ne seront pas autrement inquiétés et pourront quitter la ville sans soucis. Le plus dur étant de prendre une mine attristée comme tous les autres.

A moins d'avoir porté une attaque directe contre Mirlen ou un des ses magiciens, la fin sera identique à celle du dessus. En cas d'attaque directe le PJ qui aura porté l'attaque la réussira et sera ensuite étripé par la foule. Si les PJ restants réussissent à récupérer les restes du sacrifié, il sera possible de le ressusciter à moindre frais étant donné l'action d'éclat qu'il a réalisée.

Le sort ne pourra de toute façon pas réussir. En cas de besoin, les Dieux interviendront directement, ou pas, pour faire cesser tout cela. Si la comète devait s'écraser sur la planète, toute vie disparaîtrait et de ce fait, les Dieux n'ayant plus de fidèles "mourraient" eux aussi, et là, ils sont tous d'accord pour que ça n'arrive pas.

Il est temps de reprendre la route pour Lycandhel ....

## SI J'AURAIS SU ... J'AURAIS PAS VENU ! (4ème partie)

Les aventuriers quittent le village d'HEU en compagnie de centaines d'autres personnes venues assister au lancement du sort de Mirlen. Les premiers flocons de l'hivers commencent à tomber.

Les PJ peuvent repartir en groupe ou séparément. Ceci n'aura pas de conséquence, voir la suite.

Les PJ traversent la forêt qui entoure le village. Des troupes de cavaliers en armes remontent à vive allure la colonne de personnes quittant le village, et installent un barrage en sortie de forêt. Les PJ pourront reconnaître parmi les soldats quelques civils qui se pressaient autour de la machine infernale. Ces mêmes civils montreront du doigt les PJ au moment où ceux-ci voudront franchir le barrage. A noter que d'autres troupes sont cachées un peu partout dans la forêt (souvenez-vous, il y avait quelques milliers de soldats). Bref, à un moment où à un autre, les PJ vont se trouver en demeure de descendre de cheval et de déposer les armes.

Ils combattent ? Ils vont perdre, bien sûr ! Le comportement des gardes et geôliers sera modifié en conséquence par la suite. Le but des soldats est de les assommer, pas de les tuer.

Ils s'échappent ? Les archers planqués dans les arbres vont se faire un plaisir de faire du tir au pigeon (avec flèches anesthésiantes).

En fait, ce sont les hommes du conte d'Entremont (dans la juridiction de qui se trouve le village d'HEU) qui arrêtent les PJs suite à leur coup d'éclat avec Mirlen. Les PJs seront désarmés et seront transportés jusqu'au château du conte, dans la ville d'Entremont. Visite guidée sur les geôles ! N'oubliez pas le guide.

Commençons par séparer les hommes des femmes et voyons ce qu'ils vont faire :

- Attendre
- Faire des projets d'évasions
- Tenter de communiquer les uns avec les autres

En tout cas, moi, sur ma table de jeu, il n'y aura que de l'eau et du pain sec (rôle playing, rôle playing ...).

Bien, après les avoir fait poireauter pendant un temps éminemment variable selon leurs réactions, leur avocat vient les rencontrer. On se la joue pour rire. Il est un peu sourd ... et a peut-être été bercé un peu près du mur quand il était petit ... mais comme il est très coquet et imbu de sa personne, il ne fera jamais répéter, même (et surtout) si il n'a rien compris à ce que les PJ lui racontent. Il interrogera séparément les hommes des femmes et prendra ce qu'il y a de pire... (En fait pour gérer cette partie de l'aventure, le plus simple est de procéder de la manière suivante : les joueurs parlent plus vite que vous écrivez, n'essayez pas de noter leurs phrases mais dès que vous avez fini d'écrire un mot notez le mot suivant que vous entendez. A la fin de l'audition, vous aurez toute une liste de mots et avec un minimum d'improvisation, vous en referez des phrases qui auront perdu tout sens ! – un bémol quand même, si dans leur conversation une phrase du genre « Il ne faut pas le dire qu'on a tué le magicien » devait sortir, alors là notez-la !)

Ah oui, c'est vrai ! Si les PJs commencent à tourner en rond ou se sont battus contre les hommes du comte, prévoir quelques petites séances de torture.

Ils tentent de s'échapper ! Les troupes du comte sont nombreuses et ils vont à nouveau perdre. Avec les mêmes conséquences que ci-dessus. Nouvelle séance de torture.

### LE PROCES :

Les PJs sont mis en présence du comte. Un des hommes de celui-ci va jouer le rôle du Ministère Public et va commencer par signaler ce qui est reproché aux PJ. Soit :

- La mort de Mirlen
- La fin des espoirs de l'humanité.

Leur avocat va prendre la parole et va raconter sa vision de ce qu'on fait les PJs (avec toutes les erreurs possibles). A chaque fois que les PJs tenteront de prendre la parole, un grand coup dans les reins ! (1 à 2 Pv).

A la fin, il leur sera demandé si ils ont quelque chose à ajouter et là, ils pourront tenter de se justifier. Il va en falloir des explications pour représenter une comète qui tombe sur la terre... Bon courage. Bien entendu le comte fera preuve de mauvaise foi ...

Ils arrivent à s'expliquer ? Dans ce cas il leur sera demandé de remplir une mission pour le comte. Rapporter ce qui reste de Mirlen dans la grande nécropole ... et seront dédommagés et même remerciés pour ce qu'ils ont fait (50 PO chacun et 2 parchemins – guérison des blessures légères- ). Et si, mécontents du sort qui leur a été réservé, les PJs ne veulent pas réaliser la quête .... Voir ci-dessous. Bien entendu, il est hors de question que le comte s'excuse... non mais, c'est qui le chef !

Extraits de la partie jouée par mon groupe :

« Imaginez vous un énorme rocher qui tombe sur la terre, imaginez les dégâts !!! »

« Bof, des gros rochers qui tombent, ça arrive tout le temps dans les ravins, et alors ? »

« Oui mais celui là fait 1 kilomètre de diamètre !!! »

« Bof, si il tombe à 1000 kilomètre d'ici ... »

« Oui, mais ça va se répercuter jusqu'ici ! »

« Bof, je n'entends même pas les rochers tomber dans le ravin situé à 3 km d'ici... »

Et là l'idée géniale ???

« Imaginez vous qu'il tombe dans la mer, ça ferait d'énormes vagues ! Et bien c'est la même chose sur la terre !!! »

« Des vagues de terre !!! Vous me prenez vraiment pour un con !!! »

et ainsi de suite ...

Mes joueurs s'en sont sortis en demandant un bac rempli de sable, des petits bâtons pour figurer des villes et villages et des pierres de différentes tailles. Un caillou lancé assez fort dans le sable va faire tomber les petits bâtons, même loin.

Ils n'arrivent pas à s'expliquer. Alors là, c'est plus grave. Ils vont recevoir un sort de quête et devront remplir la même mission que ci-dessus, mais sans les PO et les parchemins.

Première question à se poser : « Mais où se trouve la grande nécropole ? »

Ben, c'est facile, elle se situe ... et chacun des membres présents, comte, gardes, avocat y va de sa localisation différente. Il faudrait un bon cartographe. Ca tombe bien, il y en a un (Daldrick) dans un petit village « Mortebrise » situé à trois jours de marche du château, à la limite des territoires du comte. Allez, allez, en route !

- Normalement, si vous avez été assez hautain, désagréable et de mauvaise foi, le comte ne devrait plus trop avoir la côte auprès des PJs, ce qui est l'effet recherché. Mais sort de quête oblige ...

### **MORTEBRISE :**

Il neige ... les 3 jours se transformeront en 5 jours de part le mauvais temps. Enfin le village est en vue. Bizarre, les entrées des rues sont encombrées de charrettes renversées et il semble y avoir du monde caché derrière ces charrettes. Ce sont les paysans du village qui semblent prêts à soutenir un siège. Je vous laisse gérer l'entrée des PJ dans le village. Les villageois ne se montreront pas particulièrement inquiets de la présence des PJ. A priori ils savent qui (ou quoi !) va venir. Difficile d'obtenir un renseignement de leur part. « Des morts vivants vont attaquer le village ». « Daldrick ? Non, je ne sais pas où il est. Allez, laissez moi ! Ca va être la nuit ! Ils vont bientôt attaquer ! »

Tous les efforts et pensées des villageois et villageoises sont tournés vers cette attaque !

Tiens, d'ailleurs, la voilà !

Une douzaine de squelettes va attaquer par l'entrée Sud. Les villageois (et les PJs ?) combattent les squelettes. Il s'agit en fait d'une diversion ! Au Nord, quelques goules et des squelettes vont entrer dans le village de façon plus subtile et enlever quelques femmes et enfants, tout en tuant au passage les quelques gardes restés en poste.

SQUELETTES : CA 7; Mvt: 12; DV 1; AT#1 épée courte rouillée; Dégâts: 1-6; Al LM; ThAC0: 19.

Défense spéciale : Les armes coupantes n'infligent que la moitié des dégâts. Les autres armes infligent des dégâts normaux. RM contre les sorts d'Immobilisation, de Charme et de Sommeil. Sans oublier les sorts de Froid inoffensif pour eux.

GOULES : CA 6; Mvt: 9; DV 2; AT#3 morsure et griffes; Dégâts: 1-3/1-3/1-6; Al CM; ThAC0: 19. AS paralysie de 2+1d6 rounds si la victime ne réussit pas un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. Immunisé contre les sorts de Charme et de Sommeil.

« On a gagné ! On a gagné ! Une villageoise arrive du Nord et annonce : « En fait vous avez perdu ! »

Les PJ peuvent retrouver les traces des monstres et identifier facilement qui s'est introduit dans le village. Que faire ?

Se renseigner sur Daldrick ? Ca a été la première victime des monstres. Il habitait dans une tour isolée au Nord du village ... sa tour a été brûlée et réduite en cendres. Vous ne me croyez pas ? Ben allez voir par vous même !

L'attaque remonte à 4 jours. C'est vrai que tout a brûlé. En cherchant bien on pourra même trouver des ossements (Tiens bizarre ... Ce ne sont pas des os humains !) Y aurait-il anguille sous roche ? Hein ? Si un des PJs pose la question de savoir si d'autres étrangers sont venus dans le village il y a peu, on pourra leur signaler un vendeur (modèle de luxe avec roulotte), des éclaireurs du comte de retour d'une expédition, un homme énigmatique avec un manteau muni d'une grande capuche qui cachait ses traits... Le gagnant est : Le vendeur ! (voir plus bas)

Remonter la piste des monstres. Elle mène à une grotte située à 5 km du village. Il y a quelques squelettes qui montent la garde et par moment on peut apercevoir des mouvements dans la grotte. En fait, il y a du monde ..., assez pour dire qu'une attaque frontale soit vouée à l'échec. Par contre il existe d'autres entrées, très étroites, qui permettent d'arriver à l'intérieur de la grotte. Du débouché d'une de ces entrées de service, on pourra observer ce qui se passe à l'intérieur. Un humain semble diriger les morts vivants. Il a une cinquantaine d'années et porte au coup une étrange amulette qui envoie des reflets mauves par moment ; Il s'agit en fait d'une amulette de contrôle qui a transformé notre bon Daldrick en un méchant nécromancien. Le comportement de l'homme est anormal. Il semble lutter contre l'amulette, il essaie même de l'enlever et n'y gagne qu'une sévère brûlure.

Comme je l'ai dit, l'entrée de service est très petite, difficile de lancer une attaque de grande envergure en partant de là. L'humain n'est pas seul, il est entouré de 3 goules et de PJs x squelettes.

Une attaque frontale à l'entrée de la grotte va se solder par un échec cuisant ! L'amulette va en effet remettre sur pieds les squelettes et autres (valable dans un rayon de 50 mètres autour de l'amulette) que les PJs pourraient abattre. A chaque fois que l'un d'eux est abattu, il se nimbe d'une lueur mauve et se redresse au tour de jeu suivant. Si les PJs décident de fracasser les squelettes, ceux-ci vont d'abord essayer de se reconstituer en mettant un bras à la place d'une jambe, une paire de côtes à la place du bras... et si il le faut, les parties de squelettes vont attaquer séparément ; Il va falloir réfléchir un peu.

Une solution consiste à attirer les morts-vivants hors de la zone d'influence de l'amulette.

Une autre consiste à simuler une attaque frontale tandis qu'un ou deux PJs passeront par les autres petites entrées et soit enlèveront l'amulette ou tueront Daldrick (la deuxième solution n'étant forcément pas la bonne...). Ce qui serait amusant, c'est qu'un des PJs mette l'amulette à son cou.

Le fait est que dès que l'amulette est ôtée ou dès que Daldrick est mort, les morts-vivants tombent au sol pour ne plus se relever (à moins bien sûr qu'un des PJs ne porte l'amulette ...).

Bien ! A un moment ou à un autre, les PJs vont :

- Soit se retrouver avec un Daldrick reconnaissant sur les bras (passer quelques jours en sa compagnie peut être très profitable aux PJ – changement de niveau, quelques parchemins de soin et de missiles magiques par exemple, carte de l'ensemble de Paorn ...). Il n'y a en fait que le dessus de l'habitation qui a brûlé, pas le sous-sol où il rangeait ses trésors. Et la Grande Nécropole me direz vous ! Elle n'existe pas ! Et pourtant les magiciens la connaissent. Il s'agit en fait d'une épreuve initiatique qui était confiée aux apprentis magiciens avant de les lâcher dans la nature à la fin de leur période de formation. Le but de cette initiation était de leur montrer que toute quête ne se solde pas obligatoirement par des gains matériels et qu'un magicien, une fois mort, n'avait plus rien à espérer. Il était mort ! Pas question pour lui de finir l'éternité en compagnie de fantômes de collègues à parler des aventures qu'ils avaient vécu ou des sorts qu'ils avaient imaginé. Mort ! (en terme de jeu on pourra donc considérer que la Grande Nécropole est partout et que le simple fait d'enterrer les restes de Mirlen satisfera à la quête.).

De plus il sera possible d'apprendre que c'est le vendeur itinérant (parti vers l'ouest) qui a donné l'amulette. On en parlera plus bas.

Il a bien connu le Comte dans le temps. Il y a au moins 10 ans qu'il ne l'a pas vu. C'était un noble et valeureux combattant. Il est devenu bien triste à la mort de sa femme.

- Soit se retrouver avec le cadavre de Daldrick sur les bras. Dans ce cas il va falloir mener une enquête auprès des villageois (voir ci-dessus les renseignements qu'il est possible d'obtenir) et/ou fouiller avec attention les décombres de la tour de Daldrick (on découvrira alors un passage secret qui mène au sous-sol et qui contient ce qui est noté juste au dessus ainsi qu'un superbe parchemin de « parler avec les morts ». Ce parchemin permettra d'apprendre par exemple que le vendeur, que la Grande nécropole ... nani, nana (marre d'écrire toujours la même chose). Si les PJs ne trouvent pas le passage secret (pourtant facile !) ils apprendront que le vendeur est parti à l'ouest (vers Lycandhel ?) ainsi que l'énigmatique personnage.

#### LE VENDEUR ITINERANT :

Ce serait bien quand même de s'en occuper. Ce n'est pas obligatoire... mais ce serait bien.

Notre vendeur est parti vers l'ouest il y a maintenant 5 jours (peut-être plus si les PJ ont passé quelques jours avec Daldrick). Suivre la piste qui mène vers l'ouest pendant 2 jours sera suffisant. La roulotte est couchée dans le bas côté, une roue s'est brisée en passant dans une ornière. Le cheval est mort de froid, toujours attaché à la roulotte. Là aussi ce serait bien que les PJ fouillent un peu autour de la roulotte (si ils ne le font pas, faites un faux jet de dés pour qu'ils entendent des appels au secours venant de quelques dizaines de mètres). Il y a une petite grotte à 40 mètres du chemin et notre vendeur s'y trouve. Il a la jambe cassée et a réussi à ramper jusque là au prix de mille efforts. Il est très heureux de voir quelqu'un (mettez vous à sa place !). Son seul désir est qu'on le remette sur pieds afin qu'il puisse repartir. Repartir donner les 4 amulettes qui lui restent. Il est lui aussi sous l'effet d'un sort de quête. Jouez le gentil et obstiné, pas la peine que les PJs le trucident. Là aussi ce serait bien de le soigner et de le libérer de sa quête, par exemple en acceptant les amulettes qui lui restent. Lui aussi est passé par Morte-bise et a rencontré le comte ...

Si il n'est pas mort et si il est libéré de sa quête, il donnera aux PJs quelques lingots d'un métal rare (adamantium) ainsi que quelques flacons d'alcool et des pelisses chaudes. Les lingots permettront de réaliser un plastron ou une côte de maille ou un bouclier, et ce par un excellent forgeron. Mais de mémoire les PJs en connaissent un !



Bien sur si le vendeur est mort ils trouveront tout cela dans le roulotte (sauf les lingots, ben oui, quand même...)

Bien, moralité de tout cela, il y a quelque chose de pourri au conté d'Entremont.

### **RETOUR A ENTREMONT :**

Il ne neige plus ! Une rue principale pompeusement nommée « Boulevard du Comte », une première rue traversante nommée « rue du Comte » qui s'ouvre sur la « place du marché ». Sur la place du marché il y a la statue du Comte (et non, pas d'Hercule...). 2 ruelles vers la gauche et une vers la droite. Après la place, une rue traversante nommée « ruelle du Comte ». Dans chacune des rues et ruelles se trouvent des cours, des impasses sordides avec des déchets.

C'est le jour du marché quand les PJ reviennent à Entremont. Les habitants ont l'air en liesse. La raison en est simple : « Ben quoi, vous ne savez pas ? On fête la victoire du Comte sur la comète de Mirlen !!! »

Il y a foule sur la place du marché. On peut entendre :

- « Vous aussi jouez au Comte d'Entremont et sauvez Paorn de la comète ! Et ce pour seulement 3 PO ! ». Le marchand vend (dans mon cas, mais pour vous il faudra changer selon les explications données par les PJs lors du procès) une caisse de sable avec des bâtonnets et des pierres.

- « Achetez la biographie du Conte d'Entremont : Comment j'ai vaincu la comète - ! Et ce pour 2, j'ai bien dis 2 PO, Qui n'en veut !!! ». Le marchand expose aux yeux émerveillés de la foule en délire un petit livre de 5 pages (y compris les dessins et la page de garde).

Bien, ceci pour planter le décor !

Comment les PJs vont entrer dans la ville ? Tout de go ? De nuit ? (le marché fait nocturne s'ils n'ont pas fait de reconnaissance – ce serait quand même dommage de se priver des commentaires qu'ils vont pouvoir faire en entendant les harangues des marchands, hé, hé -). Déguisés ?

### **Tout de go !**

Arrivés sur la place du marché et au bout d'une paire de minutes les villageois quittent précipitamment la place. A chaque extrémité du Bd du Conte se trouvent quelques hommes en armes qui ont manifestement repéré les PJ. En tout, une quinzaine d'hommes. Le problème vient que les autres rues et ruelles sont elles aussi bloquées. Les hommes avancent lentement, surs (trop ?) d'eux.

La meilleure solution pour nos PJ est quand même la fuite dans les cours et impasses : entrer dans une maison et fuir par les toits.

Si les PJ attaquent des hommes de garde d'une des rues ou ruelles la tâche sera facile, 3 gardes de niveau 1. Il faudra aller vite quand même !

### **GARDES (3) :**

#### **De nuit !**

Idem ci-dessus si ce n'est que leurs évasion en sera facilitée (sauf peut-être la fuite par les toits ...)

#### **Déguisés !**

En écoutant les conversations ils pourront apprendre que le comte est parti à la chasse avec une partie de sa garde et de sa cour dans la forêt d'Entremont (2 jours de cheval vers l'Est)... Quand même étrange de partir à la chasse début janvier ... On ne peut pas dire que le gibier foisonne ...

### **Les PJ se rendent directement au château ou s'y rendent après être allés en ville.**

Excepté les gardes qui montent la garde à l'entrée du château, il semble n'y avoir que peu d'occupants. Si les PJ se présentent au poste de garde, ils seront gentiment invités à entrer et dès que ce sera fait les gardes vont leur tomber dessus (1 de niveau 3 et autant de gardes de niveau 1 que de PJ). Il faut espérer qu'ils ne se feront pas tous tuer ! Si il y a eu des morts dernièrement, c'est une belle occasion de regarnir les troupes en libérant les prisonniers des geôles.

Si les PJ font une approche discrète (déguisement, entrée par effraction,...), ils pourront entendre les gardes ou les serviteurs parler de la partie de chasse du Conte. Ils entendront parler aussi du malheureux accident qui est survenu juste après leur départ, le plafond de la salle de réception, dans laquelle se trouvaient les habitants et les gardes venus assister à leur procès, qui s'est effondré (pas de chance hein ? Pas de survivants non plus). Si ils sont entrés dans le château et si ils le visite, quelques pièces pourront attirer leur attention :

- Tout d'abord une chambre. Elle semble inoccupée depuis longtemps. La dernière occupante devait être une jeune fille de part les vêtements qui sont rangés dans les armoires.
- Une seconde chambre, celle du Conte. De grands portraits d'une jeune et belle fille. La cassette personnelle du Conte (2000 PO, 5000 PO en bijoux), le tout caché dans un des murs derrière un des tableaux.
- 3 cellules des prêtres qui entouraient le Conte. Un passage secret avec derrière un hôtel dédié à une sombre divinité représentant un monstre squelettique (un Balrog squelette, on en reparlera). Dans cette pièce on pourra trouver aussi des objets rituels (couteaux de sacrifice, une petite forge (amulettes) et autres objets de ce culte maléfique, le tout représente 4000 PO en l'état et 1200 si fondu.
- Les geôles avec 3 gardes ivres. Quelques hommes et femmes prisonniers, des voleurs (ou autres si besoin) et des prostituées.

#### LA PARTIE DE CHASSE :

Les courtisans et une partie des gardes campent au beau milieu d'une clairière dans la forêt. Un grand feu de bois réchauffe les personnes se trouvant autour. Pour la plupart d'entre eux, ils ne semblent pas ravis d'être là. Il fait froid !

Quelques gardes montent la garde autour de la clairière et dans la forêt.

Le plus simple consiste à attraper un de ces gardes et à le questionner. On pourra ainsi apprendre que le Comte, accompagné des 3 prêtres et de 2 gardes sont partis le matin même (à la chasse ?) et devraient rentrer dans 3 jours normalement. Ils sont partis vers le Nord et ont pris des vivres avec eux.

#### EN ROUTE VERS LE NORD :

La piste est relativement facile à suivre. Les traces dans la neige sont bien visibles. Histoire d'agrémenter le voyage on peut y mettre un ours par exemple. Il aura été réveillé par le Conte et ses hommes et s'est bien promis de chopper le, ou les, prochain qui passe à portée de patte. Ce petit inconvénient écarté, les PJ arrivent en vue d'un marécage gelé (attention, ça peut être traître, seule la surface est gelée) La piste se perd dans le marécage (il fait du vent, ce qui masque les traces), il est possible de la suivre par endroits et ainsi d'arriver face à un grand tronc d'arbre qui représente vaguement un visage horrible (maman, j'ai peur ;)). Mais, ne serait-ce pas les deux garde qu'on aperçoit à côté de l'arbre ? Mais si, mais si. De niveau 3 et bien entraînés.

Cette formalité passée (du moins je l'espère !), il est facile de se rendre compte que la bouche du visage (horrible, je le répète) est en fait l'amorce d'un escalier qui descend dans les profondeurs de la terre ...

#### **DANS L'ARBRE**

Ca descend... Ca descend même tellement qu'il commence à faire chaud (200 mètres de descente, avec des paliers, des petits bouts de couloirs...). Quelques grottes communicantes. Et enfin la grotte !

#### **Description et dialogues en cours**

50 mètres de diamètre, 15 mètres sous plafond au plus haut. De vieilles stalactites et stalagmites. Un puits de 3 mètres de diamètre où l'on peut voir bouillonner de la lave. Au dessus du puits une cage suspendue

au bras d'une statue ( ? ) représentant le squelette d'un Balrog par une chaîne 5 mètres de long. Dans la cage une fille qui semble être en animation suspendue. Face à la statue le Comte, derrière lui les 3 prêtres en pleine litanie. Un couloir par lequel arrivent les PJs. Il est relativement facile de se cacher dans la grotte.

Le Comte : « Mais ... Ragamin ... »

La statue : « Appelle-moi Maître ! »

Le Comte : « Mais, Maître, j'ai fait tout ce que vous avez exigé. J'ai trahi les miens. Tu dois me rendre ma fille. Tu l'avais promis ! »

La statue : « Silence, humain. Arrête de geindre ou ta fille finira dans la lave ! Tu devais te débarrasser d'un groupe d'aventuriers. L'as-tu fait ? Non ! Si tu ne tiens pas tes promesses, pourquoi tiendrais-je les miennes ? Et arrête de me tutoyer ! ! » La statue laisse filer 1 mètre de chaîne. Le dessous de la cage n'est plus qu'à 2 mètres de la lave.

Le Comte : « Maître ! Je vous en supplie. Arrêtez, vous allez la tuer ! Je vous en prie. Pour les aventuriers, il fallait qu'ils quittent le château. Le vieux Vilpur aurait fait une enquête si ils avaient du mourir chez moi, ce qui n'aurait pas été bon pour vous. Je ne m'explique pas comment ils ont fait pour échapper à Daldrick. Il était sous la coupe d'une des amulette fournie par vos prêtres ! Ce sont eux les coupables ! »

La statue s'adressant aux prêtres : « Ce que dit l'humain est-il vrai ? Approche toi, oui toi à gauche. » le prêtre concerné se lève. « Jette toi dans le puits en pénitence ! » Et le prêtre se jette dans la lave. Ca pue.

Bien, les PJ peuvent se rendre compte qu'en fait le Comte est une victime lui aussi. Il serait peut-être temps pour eux d'agir. Comment ?

Attaquer les prêtres. Le Comte, voyant cette aide inespérée va tenter de libérer sa fille en s'accrochant à la cage et en essayant de l'amener au dessus de la terre ferme. Ca va être dur avec les prêtres. Pour l'instant les deux survivants sont en plein délire mystique, mais ça ne va pas durer longtemps. Le plus simple serait de les pousser dans la lave.

Attaquer les prêtres en essayant de sauver la fille. Le Comte va dans ce cas ceinturer le plus fort des 2 prêtres et essayer de le maîtriser. Si il ne reçoit pas une aide rapide, il va entraîner le prêtre avec lui dans la lave.

Faire une embuscade à la sortie des 2 prêtres restants et du Comte. Gros rochers dans l'escalier pour écraser tout le monde. Faire s'écrouler les stalactites sur les prêtres, le Comte, la statue et la fille.

Le décor est planté ! Laissons les PJ trouver la solution.

## **LA FIN**

Ce qu'il faut savoir, c'est qu'en fait le squelette de Balrog n'est pour rien dans cette histoire, c'est tout bonnement une statue de Balrog. Le vrai « méchant » c'est .... La fille !

Donc la fille ! Fille d'une prêtresse qui dû livrer de puissants combats quand elle était enceinte, a été modifiée par ces conditions extrêmes (peut-être même un des méchants combattus par la prêtresse aura-t-il réussi à transférer son esprit dans le fœtus .... Va savoir !). Le fait est qu'elle est méchante, trop jeune pour asseoir sa domination sur les autres et a une soif de pouvoir ....

Elle n'est donc pas en stase, elle fait parler le squelette.

Mais elle est mignonne tout plein ! Gageons que nos joyeux aventuriers mettront tout en œuvre pour la sauver ....

## **Qu'elles sont les fins possibles !**

Les PJ ont sauvé le Conte et sa fille : Bien ! Le Conte se retire et va finir ses jours dans un monastère qu'il va rebâtir et convertir au culte du prêtre ou de la prêtresse du groupe de PJ. Sa fille va le suivre mais s'enfuira bien vite à la recherche des PJS. Et un ennemi héréditaire, un !

Les PJ ont sauvé la fille mais le Conte est mort : Elle tentera de disculper les PJs (elle est seule maintenant et va devoir rebâtir son clergé) mais se lancera à leur poursuite dès que le culte maléfique sera à nouveau opérationnel.

Le Conte est mort ainsi que sa fille et la statue est intacte : Les PJs ont tout intérêt à disparaître dans la nature et à ne pas faire parler d'eux dans le conté d'Entremont dans l'immédiat. L'esprit de la fille s'est transféré dans une bestiole qui traînait dans le coin (rat, ...). Le temps qu'il se trouve un autre corps ..... et un ennemi héréditaire, un !

Le Conte est vivant, sa fille est morte : Il détruira lui-même la statue pendant que sa fille transférera son esprit dans : le conte, une bestiole,.... On le verra réapparaître plus tard.

Une solution « amusante serait que l'esprit se transfère dans un des PJs ..... Oui, « amusant » !  
Les PJ sont morts.... Alors là, c'est vraiment LA FIN.

Sinon, retour triomphal, banquets, ... et retour vers Lycandel !

Illustration de couverture : Kike Rodriguez  
Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013