

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

L'ANGE EXTERMINATEUR



L'ANGE EXTERMINATEUR

SCENARIO POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

INTRODUCTION:

Ce scénario est conçu pour un être joué de plusieurs manières, de la plus sanglante à la plus subtile. Le principal ennemi que les personnages auront à rencontrer, par sa nature profondément maléfique et sa mission, leur sera très néfaste et ceux-ci auront tout intérêt à bien comprendre ce qui se trame pour pouvoir agir de manière à sauver de nombreuses vies (dont les leurs!)

LES ORIGINES DU DRAME:

Voilà près de cinquante ans, le sieur d'Autretant reçut du roi un beau terrain forestier aux marches du royaume de Lougour et ce en remerciement de sa vaillance lors des campagnes de Taliane. Il s'y établit avec une poignée de colons et quelques hommes d'armes, offrant des terres à cultiver et sa protection contre corvées et part seigneuriale sur les récoltes. La seigneurie prospéra grâce aux premiers défricheurs puis à de nouveaux colons attirés par la réputation du seigneur et par les terres de bonne qualité offertes en métairie aux nouveaux venus. D'abord installé dans un modeste fortin en bois et peu exigeant en corvées et en impôts, le seigneur d'Autretant, élevé au rang de marquis des marches, conçut l'envie d'une demeure plus digne de son statut et de l'importance de sa seigneurie. Grâce aux économies de sa vie guerrière, glanées aux cours de maintes campagnes et aventures, et d'une main d'oeuvre qui lui devait tout (!), d'Autretant entreprit donc l'édification d'un modeste château en pierre.

Après des années fastes où le dur labeur rapportait gros, les villageois d'Autretant virent d'un mauvais œil le surcroît de travail qu'occasionna la construction du château. Ils trouvèrent la pilule bien plus amère lorsqu'il leur fut demandé des impôts non plus en nature mais en espèces sonnantes et trébuchantes: la pierre de taille est chère et le service des nains d'Ourkador, maîtres d'oeuvre du château, plus encore; Les économies d'Autretant n'y suffirent pas. Bien que jouissant d'une situation plus enviable que précédemment dans le royaume, les villageois conçurent rancœur et inquiétude et, devant les maladresses d'Autretant, annonçant la levée progressive d'impôts, ils en vinrent à écouter un fort en gueule, nommé Gamestre, prompt à décrire le seigneur des lieux comme un vampire du peuple qui révélait sa vraie nature après une période affable et bonne.

Mais Gamestre avait des idées en tête qu'il se gardait bien de révéler à ses concitoyens. Après une période de paix et de prospérité, le royaume recommençait alors à être troublé par des bandes armées venant de Taliane et des villes franches au-delà. Or, Gamestre avait été ruffian dans une de ces bandes avant sa dissolution et avait conservé contact avec quelques anciens amis. Lorsque les bandes de pillards commencèrent à ravager les marches, Gamestre réussit habilement à convaincre les villageois qu'il serait possible d'éviter le sac du village en facilitant celui du château de cet affameur d'Autretant qui devait très sûrement contenir force bijoux et richesses. Contre un peu de nourriture, il se fit fort de maintenir les brigands dans une bienveillante neutralité le peu de temps nécessaire au roi pour chasser ces importuns. Le statut de marche libre serait alors sûrement accordé au village et tout le monde serait satisfait. Le sac du château eut donc lieu grâce au passage secret et au tunnel d'évasion du château connus de quelques villageois ayant participé à leur construction! Mais avant que de mourir, Autretant maudit les traîtres qu'il était prêt à défendre et qui l'avaient pourtant livré à d'odieux agresseurs.

Or, d'Autretant se consacrait à une divinité loyale bonne et eut aimé être paladin (il peut s'agir d'une divinité guerrière comme Athena, par exemple). Cette divinité sut entendre son appel comme on en jugera plus loin. D'Autretant accueillait un de ses prêtres en son château et celui-ci s'était lié d'amitié avec un jeune garçon du village, Edaure, et avait fait son éducation. Il le consacra prêtre en mourant

après le sac et Edaure, devant l'injustice, les violences et les traîtrises commises, profondément traumatisé, se retira pour vivre en ermite près du village, inconscient que le destin tissait sa toile et qu'il avait un grand rôle à jouer dans le dénouement de cette histoire.

LA VENGEANCE EST UN PLAT QUI SE MANGE FROID:

Une vingtaine d'années s'est passée. Les personnages débouchent de la forêt au milieu du jour pour découvrir un village dominé par une petite forteresse à l'allure délabrée. En s'approchant du village, pour y prendre vraisemblablement leur repas de midi, les PJ passent devant le raidillon conduisant au château. Un homme d'âge mûr, portant une robe de bure élimée, est assis au bord du chemin. Il a la peau burinée et la mine sévère. Il s'agit d'Edaure, poussé par une divine prémonition, qui attend le destin en contemplant le château.

EDAURE: prêtre niveau 10, CA 10, Pv 55, AI : LB, sorts: soins mineurs (×4), protection contre le mal, lumière, paralysie des personnes, ralentissement du poison (×2), aide, résistance au feu, protection contre le plan négatif, protection contre le feu, lumière éternelle, soins des blessures sérieuses, neutralisation du poison (×2), rappel à la vie, soins des blessures critiques, possessions: un parchemin (niv. 9) contenant quatre rappels à la vie et deux soins critiques, une potion d'extraguérison.

Bien que peu loquace et peu enclin à médire, il se montrera réservé pour ce qui touche au village mais expliquera que le château est tombé aux mains de brigands par infamie. Etant fort préoccupé par ses rêves de la nuit, il demandera vite à être laissé seul si on l'interroge trop sur lui-même ou sur les villageois. Il indiquera cependant l'auberge comme une bonne adresse: "allez-y en toute confiance ce sont des gens de bien qui la tiennent". Il reçoit régulièrement les restes de l'auberge depuis qu'il a ramené Lirette, la fille des aubergistes, qui s'était perdue dans la forêt.

Les PJ découvrent le village d'Autretant, comme il s'appelle maintenant. Constitué d'une trentaine de maisons, il s'est agrandi à l'opposé du château. L'auberge est accueillante et semble être le rendez-vous d'avant le repas pour beaucoup de villageois. Le repas est copieux, la boisson honnête et l'ambiance agréable. Parler du château comme d'Edaure provoque un léger froid à peine perceptible. C'est l'aubergiste qui donnera les renseignements: « le château? Moi, j'ai jamais vu occupé et j'suis là depuis quinze ans. Il a été attaqué par des gredins qui ont tué tout le monde! Edaure, l'ermite là, qu'vous avez vu sur la route, l'est un des rares survivants, mais ça l'a sonné, vous comprenez, tous ces morts et cette sauvagerie! Mais c'est un brave homme, ouais! Quoique vous en disiez vous aut'! Sinon, le village, c'est le bourgmestre qui l'a sauvé en grugeant les brigands! »

Et de raconter la fable que les villageois racontent à tout le monde pour expliquer que le village a peu souffert (Gamestre aurait à posteriori négocié la vie contre du ravitaillement régulier).

Curieusement, l'ambiance se fait plus tendue au fil du temps. Les gens du village s'agitent beaucoup: un groupe de petits enfants n'est toujours pas rentré au village alors que l'heure du repas est arrivée. Soudain, Lirette, la fillette de l'aubergiste, rentre en pleurant dans la salle, précédée d'une rumeur confuse. Plusieurs adultes rentrent à sa suite. Lirette, dans les bras de son père, semble inconsolable.

Pressée de question, elle finit par avouer qu'elle et ses compagnons de jeu sont allés au château malgré l'interdiction formelle qui leur en a été faite (officiellement, par peur des éboulements). Entre deux sanglots, elle bredouille le nom d'Autretant et celui de Zorkaldo. On finit par comprendre que quelqu'un aurait tué un des enfants devant Lirette qui, elle, serait parvenue à s'enfuir. Lirette est en état de choc et reste prostrée très rapidement. Ses parents l'écartent alors de la salle commune et, sauf à l'apaiser grâce à des sortilèges, on n'en tirera rien de plus. Les parents des enfants absents se pressent dans l'auberge et semblent décidé à se munir de fourches et de massues pour aller voir ce qui se trame au château. Un homme assez âgé fait alors le silence. Il s'agit de Gamestre. Il propose que, profitant de la présence "d'aventuriers expérimentés" au village, ce soient les PJ qui s'occupent de

cette affaire louche; il en fait la proposition aux personnages contre le gîte, le couvert et une somme en pièces d'or (à moduler suivant l'économie de la campagne du MJ) suivant les risques encourus. Ceci, évidemment si les PJ ne se sont pas déjà proposés d'eux-mêmes! C'est ici au MJ de convaincre ses joueurs, selon leurs intérêts, d'aller voir au château ce qui peut bien se passer.

Oui, que se passe-t-il au château? Le village est victime de la malédiction d'Autretant! Le groupe de sept enfants qui est allé jouer dans les "ruines" est victime d'un ange des ténèbres, Zorkaldo, venu assurer la vengeance de l'ancien seigneur. Les terribles paroles d'Autretant au moment de sa mort ont de bien funestes et cruelles conséquences! Zorkaldo est un baatezu, un Abishaï noir, dont les intentions sont simples. Tout d'abord, sous les traits d'un bel homme aux traits angéliques (qu'il appelle d'Autretant), attirer des enfants dans le château à fin de jeux. A la moindre réticence, il emploie son pouvoir de charme. Ayant ainsi tissé sa toile, il se livre à quelques jeux avant de proposer aux enfants une partie de cache-cache. Et c'est là qu'il commence à frapper les enfants séparés. Il devait les massacrer consciencieusement durant plusieurs heures avant de faire hurler le dernier au sommet d'une tour pour attirer enfin les villageois et finir son œuvre. Mais l'imprévu est arrivé: Lirette s'est échappée grâce à l'aide discrète d'Edaure.

ZORCALDO (Abishaï noir): N°10, CA 5, PV 4+1, pv 30, THACO 17, 1d4/1d4/1d4+1, poison et attaque en piqué, 9"/12"(C). RM: 30%; armes +1 pour toucher; Régénère 1 pv par round sauf pour les dégâts occasionnés par l'eau bénite (2d4 par fiole); grande taille (2m40); pouvoirs magiques: illusions avancée et programmée, animation des morts, charme des personnes, infravision, perception des alignements, suggestion, téléportation sans erreur, shape change (en humanoïde de taille moyenne), injonction, production de flamme, pyrotechnie, scare (peur de niv 2). Immunités: gaz et froid (demi dégâts); insensible au feu et au poison. C'est le dard de sa queue qui est empoisonné (jet de sauvegarde contre le poison ou mort).



Note au MD : Ne pas hésiter à diminuer ce monstre si les personnages sont un peu faibles et surtout s'ils ne possèdent pas d'arme magique (rendez-le touchable par arme normale le cas échéant mais avec une C.A. négative). Il est légèrement modifié pour lui permettre de « faire le spectacle ».

La vraie forme de Zorkaldo est celle d'une sorte de gargouille noire de grande taille (2m40), à la mâchoire puissante et armée de crocs acérés. C'est avec ses épaisses griffes jaunâtres et avec le dard de sa queue qu'il attaque. Grâce à son altération de l'apparence, Il apparaîtra ici sous deux formes humaines, celle "d'Autretant", comme il l'appelle, et celle d'un homme balafré à la peau sombre aux reflets presque bleus. C'est sous cette forme qu'il effraie et tue les enfants. Le MJ aura tout intérêt à maintenir l'ambiguïté le plus longtemps possible: les PJ verront tour à tour apparaître l'ange qui les appellera et le démon qui tentera de brûler et déchiqueter enfants et PJ. Les deux « humains » angélique ou démoniaque portent la même épée (+3 contre les maudits et ordinaire contre les autres). Ce détail ne doit pas être donné aux joueurs (beaucoup d'épées se ressemblent et celle-ci n'a rien de particulier) mais un personnage attentif pourra la reconnaître (à l'initiative du joueur).

Les enfants sont retenus dans les oubliettes du château et Zorkaldo les en sort grâce à son pouvoir de téléportation les uns après les autres soit sous sa forme enjôleuse qui vient les reconforter ou sous sa forme noire, ce qui provoque invariablement des cris d'horreurs des enfants qui sont audibles par le soupirail situé à la base du Donjon. Les enfants ont 3 pv et une CA de 10. Ils ont entre 5 et 10 ans. Oton, Galinte et Berdane sont les enfants de Gamestre, Elonora et Gwilme sont frères, Inouesse est venue sans ses sœurs.

EN ROUTE POUR LE CHÂTEAU:

La suite de l'aventure peut être très différente suivant l'envie du DM. La teinte des scènes pourra être rouge sang ou d'un blanc glacé selon qu'on voudra servir aux joueurs une partie gore ou une aventure angoissante et effrayante.

Lorsque le groupe approche du château, il distinguera mieux l'édifice branlant et peu sûr qu'il est devenu. Non seulement la stabilité des murailles peut être mise en doute, mais on perçoit une sorte de volonté propre émanant de la bâtisse. C'est avec une pointe de soulagement horrifié que les P.J. découvrent la première trace de l'activité du monstre.

1- Entrée du château: Des deux portes en bois massif qui défendaient l'entrée du château, une seule est encore en place sur ses gonds. Cloué semble-t-il sur celle-ci, les P.J. découvrent de loin la silhouette exsangue de la première petite victime de Zorcaldó Il s'agit d'Oton, le plus grand des enfants présents). Celle-ci se met à geindre à l'approche des aventuriers et semble donner quelque signe de vie par des mouvements faibles et désordonnés. Au premier arrivé, le cadavre (il s'agit d'un zombie animé par Zorcaldó) exprime toute sa gratitude en vomissant à la figure une gerbe de sang à moitié coagulé. les aventuriers sont alors confrontés à la première des illusions que Zorcaldó a laissé pour les villageois. Le petit cadavre émet un rire entrecoupé de borborygmes puis s'écrit: « Soyez maudits! votre sang de cette terre disparaît! Vous finirez comme vos enfants au grand banquet d'Autretant! Mangé par les vers, bouffés par la charogne, étouffée par votre propre bassesse! »

Note au MJ : Ne pas hésiter à corser la sauce si ses joueurs peuvent le supporter! Il faut juste garder en tête la perversité triomphante de Zorcaldó qui veut pousser les villageois à supplier le « fantôme » d'Autretant de leur venir en aide contre le démon qui sévit en son château avant de se démasquer et de les tuer tous. Il n'est pas temps de donner trop d'indices aux P.J. contre les villageois. La petite victime n'hésitera pas à joindre le geste à la parole en griffant au passage son sauveur (THACO 18 pour 1d4). Il faudra bien se résoudre à le désanimer!

2- La cour du château: Les P.J. découvrent l'ensemble du château en pénétrant dans l'enceinte fortifiée. Les tours, à l'exception de celle du Nord-est, et le donjon sont encore dans un état convenable. Les herbes ont bien envahis la cour et la mousse et les lichens recouvrent bien les pierres de ces bâtisses sans vie, mais avec une bonne toilette, le château pourrait devenir pimpant.

Les P.J. n'auront guère le temps de se lancer dans la rénovation des vieilles bâtisses car un humain assez mince, tout de blanc vêtu, observe le donjon depuis le milieu de la cour. Il semble ne pas avoir entendu l'agitation extérieure et se retourne très surpris à l'approche des PJ. Zorcaldó se livrera à une description déchirante mais peu précise de ce qui se passe en ces lieux: il s'oppose aux desseins du noir Zorcaldó qui cherche à perpétrer une antique vengeance sur d'innocents petits enfants. Il répondra de manière évasive aux questions des PJ: il veut sauver les enfants et seul cela semble compter!

L'interrogatoire sera de toute manière de courte durée: Soudain, un cri déchirant tirera tout le monde de la discussion. Il provient semble-t-il de la tour Nord-Ouest et c'est une petite fille qui l'a poussé (il s'agit d'Elonora). Elle est aux prises avec le noir Zorcaldó qui semble vouloir la décapiter avec son épée (il s'agit d'une illusion programmée qui c'est mise en route au réveil d'Elonora, évanouie). Il se tient au sommet d'escaliers effondrés, un pied écrasant sa petite victime, le bras levé. Il expliquera alors à ceux-ci le désespoir de leur cause et les souffrances qui les attendent s'ils s'obstinent. « Rejoignez ma juste cause et vous en ressortirez grandis et magnifiés. Opposez-vous à ma noble justice et vous périrez dans les tourments de l'Enfer! Quant à toi, d'Autretant, fuit devant ma noble ire! » Et le blanc d'être repoussé d'un geste sacré (comme un paladin par un prêtre mauvais). Zorcaldó fuit en lançant pyrotechnie dans la pièce et se téléportera près d'Elonora dès qu'il le pourra. Son illusion s'annule

aussitôt qu'elle est masquée par la fumée du sort. Un fois les fumées dissipées, Zorcaldó le noir, en chair et en os, s'attaquera à l'épée à la fillette: à moins d'avoir une initiative de 4 ou moins, le coup porte. Zorcaldó est à 3 m de hauteur, difficile à atteindre.

Par la suite, Zorcaldó utilisera ses flammes préférées pour frapper de loin, puis une suggestion de sauter (du haut des escaliers si possible) pour se débarrasser d'un guerrier lourdement harnaché et enfin une illusion horrible (son visage qui se déforme et fond, une langue gigantesque et pointue qui tente de piquer son adversaire) avant de se téléporter au sommet du donjon et d'imiter la voie de sa dernière victime.

Note au MD : Si les P.J. réussissent à soustraire Elonora des griffes de Zorcaldó, celui-ci se téléporte sur les tours d'entrée et se reprend sa véritable forme. Il fera tout pour les empêcher de sortir du château avec elle. Il utilisera ses illusions et ses flammes pour bloquer les P.J. et griller Elonora. Il créera volontiers des rideaux de flamme illusoire dans lesquels des créatures rougeoyantes et griffues attendent les P.J.. Une fois son forfait accompli, il dirigera le feu contre un P.J. (porteur d'arme magique en priorité) puis s'effondrera sous les coups d'une flèche quelconque: les illusions se dissipent alors dans un cri. Le premier à se précipiter pour retrouver les restes de l'infâme créature aura droit à un jet de protection sous pétrification pour ne pas recevoir le plafond de la tour 5 sur la tête (3d6 de dommage). On pourra constater que Zorcaldó n'est plus sur la tour! (Il s'est téléporté pour se refaire une santé ailleurs). Si les PJ réussissent à sortir du château, les attaques cessent aussi et ils découvrent Edaure près de l'entrée.

Edaure : « Dieu soit loué (le sien!), vous en avez au moins sauvé une! Vous pouvez me la confier, je vais veiller sur elle pendant que vous allez chercher les autres. » Si la fillette est consciente, elle reconnaîtra Edaure, mais si ce n'est pas le cas, il faudra convaincre les PJ de laisser la fillette! Edaure ne pourra expliquer ni la malédiction, ni qui est Zorcaldó. Son dieu lui a simplement ordonné d'être là et de recueillir et de soigner les enfants. Il invoquera au besoin son dieu pour soigner Elonora ou pour protéger les PJ pour enfin les convaincre de sa bonne foi. Au besoin, faire intervenir un grand cri de Zorcaldó venant du donjon pour décoincer la situation. Edaure pourra intervenir plusieurs fois et, au besoin, soigner ou protéger les PJ si ceux-ci l'acceptent! La scène suivante a lieu dans le donjon.

3- Donjon: attiré par les cris le Zorcaldó ou après une fouille en règle du château, les personnages se retrouvent devant la grande porte du donjon qui est bloquée par une barre intérieure. Une fois ouverte, ils découvrent le blanc d'Autretant descendant les escaliers avec un petit garçon prénommé Gwilme. Il semble le protéger et se hâter vers la sortie. Apercevant les P.J., il s'arrête interdit et proclame: « Il est sur mes talons! Aidez-moi vite! ». On entend un bruit sourd et répété provenant de l'étage supérieur puis une lueur de plus en plus intense au sommet des escaliers et la respiration d'un pit fiend miniature (une illusion de Zorcaldó). Le blanc personnage se trouve alors soufflé par une boule de feu (ou un cône si des P.J. sont trop proches). Il pousse alors l'enfant au bas des escaliers et crie: « sortez-le d'ici, je retiens le noir Démon! ». Il se précipite dans les flammes et repousse alors le Démon à l'étage supérieur! Si la scène dans la cour (2) n'a pas eu lieu, elle se déroule alors. Sinon, Zorcaldó sous sa véritable forme attend les P.J. sous la poterne environné de flamme et prêt à les griller ou à les déchirer (il ira jusqu'au combat physique ici). Dès qu'il aura accompli sa mission ou qu'il sera très menacé, il se téléportera près des enfants dans les oubliettes. Ceux-ci pousseront alors de grands cris d'effroi audibles par l'intermédiaire du soupirail à la base du donjon. Zorcaldó sous sa forme noire apparaîtra alors au sommet du donjon pour dialoguer avec les personnages. Outre les mille morts qu'il leur prédit, Zorcaldó les exhortera à se repentir et à expier leurs méfaits passés. Il leur signalera également que le blanc messenger (« cet insipidité puante, cette misérable crevure,... ») ne peut rien pour les enfants et les personnages qui se sont mis au travers du chemin du Vengeur. Il ne voudra pas préciser quels crimes sont punis ici: les coupables le savent bien et il restera discret sur ce chapitre (il tient juste à faire le plus de mal possible). Zorcaldó prend un plaisir infernal à papoter ainsi

avec les P.J., loin de leurs armes, tout en régénérant petit à petit. Au bout d'un temps, entendant sa victime suivante gémir et sortir de son évanouissement, il jette négligemment Inouesse par dessus les créneaux du donjon. Celle-ci est attendue par 6d6 points de dommage si les P.J. n'ont pas d'imagination rapidement pour les lui éviter. En cas de sauvetage (il est vivement conseillé de permettre aux idées des P.J. d'au moins atténuer les blessures de la fillette si on ne veut pas les décourager), le manège précédent se produira, Zorcaldó envoyant des flammes pour griller Inouesse et bloquant la sortie du château puis se téléportant lorsque les choses tournent mal.

4- Les oubliettes. La porte d'entrée des oubliettes est sous l'escalier du rez-de-chaussée du donjon. Elle est en chêne massif et dotée de ferrures de qualité. La serrure est rouillée depuis longtemps et un voleur s'en apercevra rapidement. Il faut défoncer...avec le risque de chuter dans les escaliers (jet sous dextérité pour ne pas glisser sur le limon qui encombre l'entrée). Une chute (3d6 de dommage) conduit dans l'ancienne salle de garde qui n'est plus occupée que par les restes d'un des bandits qui y fut jadis tué. Son âme noire a donné naissance à un nécrophage qui se mettrait bien un vivant sous la dent!

Nécrophage: Niveau 8, CA 5, 12'', HD 4+3, PV : 20, THACO 15, Dégâts : 1d4 + 1 niveau, touchable par arme +1 ou mieux.



Zorcaldó profite de l'intermède pour sortir Galinet qui a la jambe fracturée (une très vilaine fracture ouverte qui l'empêche même de ramper) et le positionner au milieu de la cour exposé à la vue d'Edaure qui ne peut entrer dans le château. Les cris dans les oubliettes devraient donner du cœur à l'ouvrage aux P.J. au moment de vaincre le nécrophage. S'il n'est pas démasqué, on peut faire intervenir le blanc qui pourra charmer des PJ pour les faire agir de manière incohérente ou dangereuse (pendant l'attaque du nécrophage ou juste après).

Une fois de terrain déblayé, il reste deux grilles en fer (rouillées) entre Berdane, le dernier des enfants prisonniers, et les P.J... Elles doivent être défoncées mais sont encore très résistantes (diviser par deux les chances de réussite) et Zorcaldó en profitera pour épicer les dernières difficultés par quelques flammes et cris sortant de la prison du jeune enfant (faire disparaître le blanc au préalable). Quand les personnages arriveront à la dernière grille, il leur lâchera: « trop tard! » et commencera sa sinistre besogne. S'il éprouve le besoin de récupérer, il pourra au besoin obstruer la remontée par une illusion (gravats provenant d'un bruyant éboulement, mur de feu,...). Il ne lâchera pas sa proie tant que celle-ci ne sera pas morte.

Enfin viendra la dernière confrontation. Il faudra sauver Galinet. Le combat se déroulera dans le même esprit mais Zorcaldó s'acharnera ensuite sur les personnages si Galinet n'est pas sauvé. Toutefois, Zorcaldó se doit de se rendre au village cette nuit pour finir son œuvre aussi ne se montrera-t-il pas suicidaire. Il essaiera juste de diminuer au maximum les P.J...

Les événements décrits ici peuvent être altérés par des actions des P.J. et il est possibles qu'ils trouvent très rapidement les oubliettes: leur chance de sauver des enfants n'en sera que plus grande. Il est souhaitable que les P.J. puissent interroger un enfant au moins pour que le doute sur le blanc messenger soit plus crédible: il réconforte les enfants et tâche de les délivrer. Le récit des enfants doit rester confus et même contradictoire (ils sont très jeunes et plus qu'effrayés!)

Une fois passée cette dernière épreuve, le groupe pourra sortir du château. Edaure aura recueilli les enfants survivants et les aura soignés au mieux. S'il est en bons termes avec les PJ, il leur demandera d'aller chercher les cadavres des autres enfants: il compte les relever des morts car ces jeunes victimes

ne sont pas responsables des fautes de leurs parents (il ne le dira pas car il faut que les parents subissent leur calvaire). Il sera laconique mais donnera des indications sur la tragédie qui se joue au château et au village. Il demandera au P.J. de bien vouloir rester au village pour la nuit car il commence à avoir confiance en eux (surtout s'ils ont sauvé des enfants). Les PJ se retrouveront tôt ou tard au village, le jour décline grandement.

Nuit de colère que cette nuit-là! Les villageois qui retrouveront leurs enfants seront plus que reconnaissant aux PJ (en parole tout au moins.) Les autres laisseront leur tristesse et leur chagrin déborder. Il y aura rapidement des cris et des imprécations. Puis reviendront les souvenirs des crimes passés et ceux qui auront perdu leurs enfants demanderont des comptes aux autres. Alors que la nuit tombe, l'ambiance s'échauffe à l'auberge ou tout le monde est réuni...

Zorcaldò interviendra alors sous sa forme noire pour semer encore davantage le trouble et la zizanie. Il incendiera systématiquement toutes les maisons de ceux qui ont trempé dans le massacre du château.

Il poussera ensuite les villageois à lyncher le bourgmestre et ses acolytes. Deux choses peuvent l'arrêter: les PJ par la force ou la reconnaissance publique de la forfaiture de Gamestre (les PJ peuvent y pousser). Zorcaldò inondera le village de son rire hideux et demeurera au milieu des flammes des incendies qu'il aura créés. Le combattre au corps à corps implique 1d4 de dégâts de feu par round.

Zorcaldò se téléportera dès qu'il sera en grand danger. Sa mission principale étant remplie, il ne régénérera ses blessures que s'il est au dessus de -10 points de vie. Si Gamestre avoue ses crimes en public, Zorcaldò poussera un grand cri et dira: « non! C'est trop tôt! Il m'en reste encore à massacrer! ». Puis il disparaîtra dans un nuage rougeâtre et une forte odeur de soufre.

Le désarroi, le désordre et la panique seront à leurs combles lors de la scène finale. Rappeler souvent les cris, les gens qui cours dans tous les sens, la chaleur infernale des foyers d'incendies et les cris de déments de Zorcaldò. Les PJ doivent avoir peu de temps pour cogiter à partir de l'attaque (la phase de réflexion doit avoir lieu avant, au retour et dans l'auberge).

Edaure interviendra lors de cette scène. Il arrive au village avec les enfants qu'il aura ramené à la vie. Si les PJ ne peuvent résoudre le problème, c'est lui qui poussera Gamestre et ses complices à avouer leurs crimes en public (en tenir compte dans l'expérience des joueurs). Sinon, il aidera au mieux de ses capacités les villageois à éteindre les incendies, s'occuper des blessés... Edaure pourra relever des PJ malchanceux si ceux-ci se sont montrés honnêtes et justes mais il n'interviendra pas sur les villageois adultes qui ont subi la colère de son dieu.

Les PJ pourront participer à la reconstruction s'ils le souhaitent et restent les bienvenus au village mais le drame qui s'est joué rendra l'ambiance difficile à supporter. Certaines familles (celles impliquées dans le massacre) seront contraintes de quitter le village devant la honte et la pression des autres villageois. Le village de d'Autretant restera marqué pendant longtemps par les événements que les PJ auront vécu là!

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1 : PLAN

