



La Malédiction d'Autretant





LA MALÉDICTION D'AUTRETANT

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 4-5

PRÉFACE

Scénario original: H.Pérodeau
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le monstre *Abishaï Bleu* est décrit en détail dans le *Recueil des Monstres*, disponible sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

Ce scénario repose beaucoup sur l'ambiance et l'atmosphère gore qu'il doit dégager. Le MD devra donc faire un effort dans ce sens, et faire monter la pression jusqu'au point culminant, le grand final.

CONTEXTE

Voilà près de trente ans, le sieur d'Autretant reçut du duc d'Agramor un beau terrain forestier à une journée de marche au nord de Goracht, en remerciement de sa vaillance lors d'une campagne contre des bandes organisées de bandits venants du Bief de Vilhon. 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 baron, eut un jour envie de posséder une demeure plus digne de son statut. Il entreprit alors de faire construire par ses gens, principalement les habitants du petit village le plus proche, un modeste château en pierre. Mais un château a un prix, et en plus du dur labeur des champs et celui nouveau de la construction, Autretant fut contraint d'augmenter progressivement les impôts, car ses économies n'y suffisaient plus. Les villageois, jusque là relativement satisfaits de leur seigneur, commencèrent alors à nourrir rancœurs et inquiétudes envers Autretant. Et ils en vinrent un jour à écouter un fort en gueule nommé Gamestre, prompt à décrire le seigneur des lieux comme un vampire du peuple qui révélait enfin sa vraie nature. Mais, découvrant subitement la réelle influence qu'il exerçait sur les villageois, Gamestre décida alors de ne pas en rester à de beaux discours sur la place du village, et se mit dans l'esprit de se débarrasser du seigneur... afin de prendre sa place à la tête de la communauté.

Une des bandes du Bief du Vilhon repoussées quelques années auparavant recommençait justement depuis peu ses raids sur le nord du duché d'Agramor. Gamestre convainquit alors 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. Ayant convaincu la majorité des habitants, il prit ensuite contact avec la bande de pillards et promit de les aider à entrer dans le château s'ils épargnaient le village. Le deal fut conclu et Gamestre, accompagné d'un petit groupe de villageois, leur indiqua un passage secret, un tunnel d'évasion du château, connu seulement de quelques personnes ayant participé à sa construction. Les pillards pénétrèrent dans le château, et aidés par l'effet de surprise ils n'eurent aucun mal à vaincre les quelques soldats du baron. Durant l'assaut, Autretant fut tué en essayant de défendre ses biens, et les ruffians perpétrèrent alors le pillage en règle de la place forte.

Mais avant de mourir le baron eut toutefois le temps de maudire les traîtres qui l'avaient livré à ses agresseurs. Or Autretant, qui eût aimé être paladin, vénérait le dieu Logan, et cette divinité sut entendre son appel, courroucée elle aussi par l'attitude inqualifiable des villageois. Le jour de l'assaut, le château accueillait d'ailleurs depuis plusieurs mois un jeune prêtre de Logan, Jean Delabuis, qui devant l'injustice, les violences et les trahisures commises, se retira profondément traumatisé pour vivre en ermite près du village.

Le lendemain de l'assaut, Gamestre envoya un message au duc d'Agramor en lui indiquant l'emplacement du campement des brigands, et les seigneurs du duché n'eurent alors aucune difficulté à éliminer tous les membres de cette bande renaissante. La paix revint dans la région et Gamestre fut par la suite nommé bourgmestre du village, comme dans son plan initial.

RENCONTRE EN CHEMIN

Une vingtaine d'années a passé. Les aventuriers parcourant le duché d'Agramor arrivent en vue d'un village dominé par une petite forteresse à l'allure délabrée. En s'approchant du village, vraisemblablement pour y prendre leur repas de midi, ils 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 de Jean Delabuis qui, poussé par une divine prémonition, attend le destin en contemplant le château.

🔱 Jean Delabuis

Prêtre de Logan (Protection) niv 7 - Alignement : LB
 DV : 7d8+7 (35 pv)
 CA : 9 (-1 dex)
 Attaque : Bâton (+6 corps à corps, 1d6+1, init -2)
 JdS : Réf +1, Vig +6, Vol +8

Sorts mémorisés [6]/6/5/4/2:
 - essentiellement des sorts de soins et de protections

Possessions :
 - 35 pa, une gourde remplie de vin

Peu loquace, il ne prendra pas l'initiative de parler, mais si on le questionne sur l'allure délabrée du château, il expliquera que celui-ci est tombé aux mains de brigands par infamie il y a de nombreuses années. Puis, étant fort préoccupé par ses rêves nocturnes, il demandera alors à être laissé seul. Il ne parlera ni de lui ni des villageois, la seule chose qu'il pourra rajouter et que l'auberge est une bonne adresse tenue par des gens de bien. Delabuis reçoit en effet régulièrement les restes de l'auberge depuis qu'il a

ramené à ses parents Lirette, la fille des aubergistes, qui s'était perdue dans la forêt.



Jean Delabuis

LE VILLAGE D'AUTRETANT

Le temps se couvre et il commence à pleuvoir lorsque les aventuriers découvrent donc 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. La nourriture est copieuse, la boisson honnête, et l'ambiance agréable. Cependant parler du château ou de Delabuis provoque un léger froid à peine perceptible (Psychologie DD15 pour s'en rendre compte).

C'est l'aubergiste qui parlera le plus: « le château ? Moi, j'ai jamais vu occupé et j'suis là d'puis quinze ans. Il a été attaqué par des gredins qui ont tué tout l'monde! Delabuis, 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'e ! Sinon, le village, c'est l'bourgmestre qui l'a sauvé en grugeant les brigands ! ». Et l'aubergiste leur raconte alors que pendant que Gamestre faisait patienter les brigands, il avait fait chercher les hommes du duc pour les éliminer.

☛ Rappel : dans la réalité il n'a fait chercher les hommes du duc qu'après l'assaut.

Puis l'ambiance se fait plus tendue et les gens du village commencent à s'agiter. En effet, un groupe d'enfants n'est toujours pas rentré au village alors que l'heure du repas est arrivée et qu'il pleut. Soudain, Lirette, la fillette de l'aubergiste, rentre en pleurant dans la salle, suivit par plusieurs adultes, et se blottit dans les bras de son père, inconsolable. Pressée de questions, elle finit par avouer qu'elle et ses 6 compagnons de jeu sont allés près du château, malgré l'interdiction formelle qui leur en a été faite. Si on les questionne au sujet de cette interdiction, les villageois commenceront par répondre que c'est à cause des peurs d'éboulements.

Entre deux sanglots, Lirette bredouille alors le nom d'Autretant et celui de Zocalo. On finit par comprendre que quelqu'un aurait tué un des enfants devant la petite fille, qui se serait alors enfuie. Puis Lirette, en état de choc, reste prostrée. Ses parents l'écartent finalement de la salle commune et, sauf à l'apaiser grâce à des sortilèges, on n'en tirera rien de plus. Les parents des autres enfants absents se pressent alors dans l'auberge, a priori décidés à se munir de fourches et de massues pour aller voir ce qui se trame au château.

A ce moment, un homme assez âgé fait alors le silence. Il s'agit de Gamestre, le bourgmestre. Celui-ci propose que, profitant de la présence "d'aventuriers expérimentés" au village, ce soient eux qui s'occupent de cette affaire louche. Il leur en fait alors la proposition contre le gîte, le couvert et une petite somme en pièces d'or. Ceci évidemment si les aventuriers ne se sont pas déjà proposés d'eux-mêmes !

MAIS QUE SE PASSE T'–IL ?

Le village est en fait victime de la malédiction d'Autretant ! En effet, à la mort du baron, le dieu Logan a fait appel à un abishaï avec l'intention qu'il défende le château afin que personne ne puisse profiter du crime commis (car il pensait bien que Gamestre allait vouloir s'y installer) et l'ordre d'exterminer tout villageois ayant trahi le baron, Gamestre en premier lieu bien sûr. Pour Logan en effet, le respect de l'ordre, de la loi et de la parole est plus fort que tout. Les moyens utilisés pour y parvenir importe peu. Le fait de contacter une créature maléfique, mais loyale, ne le dérange donc pas, les humains doivent comprendre une fois pour toute ce qu'il en coûte d'agir de la sorte.

Le contrat passé entre la divinité et le diable prévoyait également qu'en échange de ce service, Logan donnerait au diable un pouvoir de téléportation. Cependant, afin d'éviter les débordements de la créature en laquelle le dieu

n'avait pas toute confiance, Logan lui jeta également un enchantement qui ne lui permettrait pas de sortir du château tant que sa vengeance ne serait pas assouvie.

☛ Ceci explique pourquoi l'abishaï possède ce don, qui n'est pas de base pour une créature de ce type. Et cela explique aussi le FP de 8 au lieu de 7.

Et en effet, le traître songeait effectivement à aller s'installer dans la place forte. Mais quelques jours avant de le faire, une vieille femme diseuse de bonne aventure le lui déconseilla fortement, en lui ajoutant que le château était maudit et qu'il n'y trouverait que la mort. Cette rumeur se rependit d'ailleurs très vite dans tout le village. Durant des années Gamestre fut rongé par l'envie d'aller vivre au sommet de la bute dans l'ancienne demeure d'Autretant, malgré l'avertissement, mais la peur de la malédiction fut toujours la plus forte, et il n'eut jamais le courage d'aller vérifier si cela n'était que bavardages ou non. Puis au fil des années le château se délabra petit à petit, et Gamestre se résigna à ne jamais y vivre.

L'abishaï hante donc depuis une vingtaine d'années le château, sans pouvoir en sortir, alors que personne n'ose y pénétrer. Cette frustration n'a fait que développer la haine du diable envers le village et ses habitants, qui est prêt aujourd'hui à utiliser tous les moyens pour réaliser la vengeance, et les quelques aventuriers qui n'ont pas voulu croire aux rumeurs de malédiction du château et qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenu, ce qui n'a fait que renforcer au fil des ans les croyances des villageois au sujet de la nature de la place forte. Cependant l'abishaï se doit d'attendre encore pour se libérer de Logan.



Symbole du dieu Logan

LES ENFANTS

Le matin de l'arrivée des aventuriers au village, un groupe de huit enfants, bravant les interdictions, a décidé d'aller jouer aux alentours des ruines. Mais cette mauvaise idée va être fatale car l'abishaï ne va pas manquer une si belle occasion de réaliser la vengeance que lui a ordonné Logan. Tout d'abord sous les traits d'un bel homme aux traits angéliques, auquel le diable donne le nom d'Autretant, il attirera les enfants dans le château pour y jouer. Pour les réticents il n'hésita pas à employer son pouvoir de charme. Puis il se livra avec eux à quelques jeux avant de leur proposer une partie de cache-cache. Là, sous l'apparence d'un homme balafré à la peau sombre et aux reflets bleus, auquel il donne le nom de Zocalo, il commença alors à en frapper un. Son idée était de les massacrer consciencieusement un par un, avant de faire hurler le dernier au sommet d'une tour pour attirer les villageois. Ce qu'il cherchait à faire par là était de forcer les villageois à venir au château, afin qu'il puisse finir son travail. Mais l'imprévu est arrivé, Lirette a vu le diable sous l'apparence de Zocalo tuer le premier enfant, et s'est alors échappée du château.

Le reste des enfants, maintenant au nombre de six, sont tous retenus dans les oubliettes du château. Zocalo les en sort grâce à son pouvoir de téléportation les uns après les autres sous sa forme noire, puis vient reconforter les autres sous sa forme enjouée. Les gosses ont tous entre 5 et 10 ans. Henri et Gaëlle sont les enfants de Gamestre. Eléonore et Gwill sont frères et sœurs. Les deux derniers s'appellent Inès et Bertrand.

EN ROUTE

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 donc avec une pointe de soulagement horrifié que les aventuriers découvrent la première trace de l'activité du monstre. Des deux énormes 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 aventuriers découvrent de loin la silhouette de la première petite victime de Zocalo. Il s'agit de Bertrand, le plus grand des enfants présents. Celui-ci se met à geindre à leur approche et semble donner quelques signes de vie par des mouvements faibles et désordonnés.

Au premier arrivé le cadavre, qui n'est autre maintenant qu'un zombi animé par Zocalo grâce à son pouvoir

d'animation des morts, exprime toute sa gratitude en vomissant à sa figure une gerbe de sang à moitié coagulé. Les aventuriers sont en fait confrontés à la première des illusions que Zocalo a laissés pour les villageois. Le petit cadavre s'écrit alors: « *Soyez maudits ! Que votre sang de cette terre disparaisse ! Vous finirez comme vos enfants au grand banquet d'Autretant ! Mangé par les vers, bouffés par la charogne, étouffés par votre propre bassesse !* ».

Vous pouvez corser la sauce si les joueurs peuvent le supporter. Il faut juste garder en tête la perversité triomphante de Zocalo qui veut pousser les villageois à supplier le fantôme d'Autretant de leur venir en aide contre le diable qui sévit en son château, avant de se démasquer et de les tuer tous.

Puis la petite victime joindra le geste à la parole en attaquant son sauveur.

Zombi (1)

Mort-vivant de taille P – Alignement : NM
 DV : 2d12+3 (16 pv) – FPI/2
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m (ne peut pas courir)
 CA : 13 (+1 taille, +2 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +1/-4
 Attaque : coup (+1 corps à corps, 1d4-1)
 Espace occupé/allongé : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +0, Vig +0, Vol +3
 Caractéristiques : For 8, Dex 11, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1
 Dons : Robustesse

Spécial :
 - réduction des dégâts 5/tranchant
 - vision dans le noir (18 m)

LA COUR DU CHÂTEAU

Les aventuriers découvrent ensuite l'ensemble du château en pénétrant dans l'enceinte fortifiée. Le donjon et les tours, à l'exception de celles du nord-est, sont encore dans un état convenable mais il ne reste plus que la pierre, toutes les parties en bois ont été détruites ou brûlées. Il n'y a donc plus aucun étage, ni dans les tours ni dans les petits baraquements à l'intérieur de la cour. Les herbes ont tout envahi et la mousse et les lichens recouvrent les pierres de ces bâtisses sans vie. 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 aventuriers. L'abishaï se livrera alors à une description déchirante mais peu précise de ce qu'il se passe en ces lieux en disant que lui, d'Autretant, s'oppose aux desseins du noir Zocalo qui cherche à perpétrer une antique vengeance sur d'innocents petits enfants. Il répondra de manière évasive aux

questions, il veut sauver les enfants et seul cela semble compter.

☛ A vous de maintenir l'ambiguïté le plus longtemps possible, en confrontant les aventuriers tour à tour face à l'ange qui les appellera puis face au diable qui tentera de brûler et déchiqueter tout le monde.

Soudain un cri déchirant perce le silence, venant semble-t-il de la petite tour à l'est et poussé par une petite fille (il s'agit d'Eléonore). Elle semble aux prises avec le noir Zocalo qui paraît vouloir lui briser le cou (il s'agit d'une illusion programmée qui s'est mise en route au réveil d'Eléonore, évanouie). Le diable se tient debout sur la muraille, un pied écrasant sa petite victime. 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 (Connaissance (religion) DD10 pour noter la similitude).

☛ Abishai bleu (Baatezu)

Extérieur de taille moyenne (Loi, Mal) - Alignement LM

DV : 7d8+21 (52 pv) – FP8*

Initiative : +5 (+2 science de l'init) - Vitesse : 9m, vol 15m (faible)

CA : 20 (+3 Dex, +7 naturelle), contact 13

Attaque de base/lutte : +7/+10

Attaque : queue (+10 corps à corps, 1d6+3 + dard 2d6 électricité)

Attaque à outrance : queue (+10 corps à corps, 1d6+3 + dard 2d6 électricité), 2 griffes (+8 corps à corps, 1d4+1), morsure (+8 corps à corps, 1d6+1)

Espace occupé/allonge : 1,50m/1,50m

JdS : Réf +8, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 16, Dex 16, Con 16, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : bluff +14, concentration +13, déguisement +12 (+14 pour tenir un rôle), détection +11, diplomatie +4, évasion +13, fouille +10, intimidation +16, perception auditive +11

Dons : attaques multiples, science de l'initiative, persuasion, téléportation*

Spécial :

- parle l'inférieur et le commun
- vision dans les ténèbres, même magique
- immunités contre le feu et le poison
- résistance de 20 points contre le froid et l'acide
- télépathie à 30m
- réduction des dégâts 10/bien
- régénération +7pv/round. L'eau bénite et les armes saintes et bénites lui infligent des dégâts qu'il ne peut régénérer.
- vulnérabilité à l'eau bénite (une flasque d'eau bénite inflige 2d4 points de DG, une simple aspersion 1 point)
- convocation de 2d10 lémures 1/jour (il ne tentera pas d'appeler un autre abishai)

Sorts (à volonté comme un ensorceleur niv7) :

- animation des morts (transforme un mort en zombi)
- modification d'apparence
- charme-personne
- effroi (fais fuir)
- image accomplie (illusion sonore+olfactif)
- injonction
- profanation (-3 pour repousser MV, +1 à tous les jets pour les MV)



Zocalo, l'abishai bleu

Autretant le blanc fuit alors en lançant une illusion de fumée autour d'Eléonore et se téléporte prêt d'elle dès qu'il le pourra après avoir fait disparaître son double. Une fois le nuage dissipé, Zocalo le noir, en chair et en os, attaquera la fillette. Il est à plus de 4 mètres de hauteur, difficile à atteindre. Si un aventurier s'aventure à grimper sur la muraille, le diable utilisera une injonction de « saute » afin de se débarrasser de lui (si possible sur un guerrier lourdement harnaché), puis une illusion horrible qui semblera faire déformer et fondre son visage avant de faire apparaître une langue gigantesque et pointue qui tente de piquer son adversaire. Au final, il se téléportera au sommet du donjon afin de se régénérer tranquillement s'il le nécessite.

Si les aventuriers réussissent à soustraire Eléonore des griffes de Zocalo, celui-ci se téléporte sur les tours d'entrée et reprend sa véritable forme. Il fera alors tout pour les empêcher de sortir du château avec elle, n'hésitant pas à porter de petites attaques rapides au corps à corps. Il créera volontiers des rideaux de flammes illusoire dans lesquels des créatures rougeoyantes et griffues attendent les aventuriers. Puis il s'effondrera sous les coups d'une flèche quelconque, dissipant alors en même temps les illusions. Sur le premier qui se précipiterait pour retrouver les restes de l'infâme créature, il lancera une énorme pierre avant de se téléporter (Réflexe DD15 ou DG:3d6).

Si les aventuriers réussissent à sortir du château, ils découvrent alors Jean Delabuis près de l'entrée : « *Dieu soit loué, 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 Delabuis, mais si ce n'est pas le cas, il faudra convaincre le groupe de lui laisser la fillette. L'ermite ne pourra expliquer ni la malédiction, ni qui est Zocalo, seulement que son dieu qui lui a toujours signifié de se tenir à l'écart du château, lui a aujourd'hui ordonné d'être là et de recueillir et de soigner les enfants, sans entrer toutefois. Et afin de les convaincre de sa bonne foi, il pourra soigner Eléonore et éventuellement un des aventuriers très mal en point.

LE DONJON

Si les aventuriers entreprennent une fouille en règle du château, ils découvriront dans les ruines des bâtiments au sud-ouest une gelée ocre ainsi que les cadavres de deux aventuriers, morts il y a moins d'une semaine.

🌿 Gelée ocre (1)

Vase de taille G – Alignement : N
 DV : 6d10+36 (69 pv) – FP5
 Initiative : -5 - Vitesse : 3 m, escalade 3 m
 CA : 4 (-1 taille, -5 Dex), contact 4
 Attaque de base/lutte : +4/+10
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 2d4+3 plus 1d4 acide)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf -3, Vig +8, Vol -3
 Caractéristiques : For 15, Dex 1, Con 22, Int —, Sag 1, Cha 1

Spécial :

- vision aveugle (18 m)
- acide : n'attaque que la chair.
- constriction : suite à une attaque réussie, la gelée peut tenter d'engager une lutte. Chaque fois qu'elle remporte le test de lutte, la gelée inflige les dégâts de son attaque et de l'acide.
- division : les attaques électriques et les armes n'infligent pas le moindre dégât. Au contraire, chaque fois qu'elle est prise pour cible par une telle attaque, la vase se divise en 2 créatures identiques, qui ont chacune la moitié des pv de l'originale. Une gelée ocre n'ayant plus que 10 pv ou moins ne peut plus se diviser et meurt si elle tombe à 0 pv.

Possessions :

- parmi l'équipement encore intact des aventuriers on peut trouver une **fiolle de vision dans le noir** et **5 flèches endormantes**. Il y avait semble t'il également des parchemins, mais ils ont tous été déchirés.

Puis, attiré par les cris de Zocalo, les aventuriers se retrouvent devant l'entrée du donjon (au sud-est). Cette tour est la seule à avoir gardé ses étages, les paliers étant en pierre. Ils découvrent alors le blanc d'Autretant descendant les escaliers avec un petit garçon. Il s'agit de Gwill et il semble le protéger tout en se hâtant vers la sortie. Apercevant les aventuriers, il s'arrête et proclame :

« *Il est sur mes talons ! Aidez-moi vite !* ». Puis on entend un bruit sourd et répété provenant de l'étage supérieur, suivit d'une lueur de plus en plus intense au sommet des escaliers, et enfin la respiration de ce qui pourrait être un dragon (une illusion de Zocalo). Le blanc personnage se trouve alors soufflé par une boule de feu (autre illusion). Juste a t'il le temps de pousser l'enfant au bas des escaliers et de crier « *Sortez-le d'ici, je retiens le noir Diable !* » et il se précipite dans les flammes afin de repousser le diable à l'étage supérieur. Zocalo, sous sa véritable forme, y attend alors les aventuriers, prêt à les déchirer car il ira vraiment au corps à corps cette fois ci.

Une fois qu'un maximum d'aventuriers se sont pressés à l'étage, le diable se téléportera près de Gwill et essaiera de le tuer. Sinon, dès qu'il se sentira 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. Puis Zocalo re-apparaîtra au sommet du donjon accompagné d'Inès pour dialoguer avec les personnages. Outre les mille morts qu'il leur prédit, le diable les exhortera à se repentir et à expier leurs méfaits passés. Il leur signalera également que le blanc messenger, « *cette insipidité puante, cette misérable crevure* », ne peut rien pour les enfants et les hommes 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 restera discret sur ce chapitre. Il tient juste à faire le plus de mal possible et prend en fait un malin plaisir à papoter ainsi avec les aventuriers, tout en se régénérant petit à petit.

Au bout d'un moment, entendant sa prochaine victime gémir et sortir de son évanouissement, il jettera négligemment Inès par-dessus les créneaux du donjon. Celle-ci encaisse 4d6 points de dommage si les aventuriers n'ont pas rapidement de l'imagination.

En cas de sauvetage, le manège précédent se reproduira, Zocalo bloquant la sortie du château, puis se téléportant lorsque les choses tournent mal.

LES OUBLIETTES

La porte d'entrée des oubliettes est sous l'escalier du rez-de-chaussée du donjon. Elle est en fer et dotée de ferrures de qualité. La serrure est rouillée depuis longtemps et un voleur s'en apercevra rapidement (Crochetage DD28 ou Force DD18 sur la serrure pour la détruire).

On pénètre alors dans une ancienne salle de garde qui n'est plus occupée que par les restes de quelques bandits qui y furent jadis tués. Leurs âmes noires ont donné

naissance à des nécrophages qui se mettraient bien un vivant sous la dent. Les cris dans les oubliettes devraient donner du cœur à l'ouvrage aux aventuriers. Zocalo profite lui de l'intermède pour sortir Gaëlle, qui a une très vilaine fracture ouverte sur la jambe qui l'empêche même de ramper, et la positionner au milieu de la cour exposée à la vue de Delabuis qui, s'il n'est pas encore entré dans le château, le fera alors à ce moment, oubliant les consignes de son dieu (voir plus bas « nuit chaude »).

🌿 Nécrophages (3)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM

DV : 4d12 (26 pv) – FP3

Initiative : +1 - Vitesse : 9 m

CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11

Attaque de base/lutte : +2/+3

Attaque : coup (+3 corps à corps, 1d4+1 plus absorption d'énergie)

Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m

Caractéristiques : For 12, Dex 12, Con -, Int 11, Sag 13, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +16, Détection +7, Discrétion +8, Perception auditive +7

Dons : Combat en aveugle, Vigilance

Spécial :

- vision dans le noir (18 m)

- absorption d'énergie : la cible perd aussitôt un niveau. JdS de Vigueur DD14 pour dissiper chaque niveau perdu. Le nécrophage gagne lui 5 pv par niveau qu'il fait perdre.

- création de rejetons : tout humanoïde tué par un nécrophage en devient un à son tour en 1d4 rounds, sous le contrôle de celui qui les a tués jusqu'à sa destruction. Il perd tous les pouvoirs qu'il avait.

Possessions :

- on peut trouver dans la salle un coffre non fermé à clef qui recèle 90 po et un **anneau de bouclier de force**.



Un nécrophage

Les événements décrits ici peuvent bien entendu être altérés par des actions du groupe et il est possible qu'ils trouvent très rapidement les oubliettes. Leur chance de sauver des enfants n'en sera alors que plus grande. Aussi est-il souhaitable qu'ils puissent interroger au moins un enfant afin que le doute sur le blanc messenger soit plus crédible. Le gosse leur racontera en effet qu'il les reconforte et essaye de les délivrer. Le récit des enfants doit tout de même rester confus voire contradictoire, car ils sont très jeunes et plus qu'effrayés. S'il n'est pas démasqué, on peut également faire intervenir à un moment le blanc qui pourra charmer une des personnes du groupe pour la faire agir de manière incohérente ou dangereuse, pendant l'attaque des nécrophages ou juste après.

ENFIN UN PEU DE CALME

Une fois le terrain déblayé, il reste deux grilles en fer rouillées entre Henri, le dernier des enfants prisonniers, et les aventuriers. Elles doivent être défoncées mais sont encore très résistantes (Force DD25). Quand les personnages arriveront à la dernière grille, Zocalo apparaîtra dans la cave et leur lâchera « *trop tard !* » tout en commençant sa sinistre besogne sur Henri qu'il ne lâchera pas tant qu'il ne sera pas mort.

Enfin viendra la dernière confrontation. Il faudra sauver Gaëlle. Le combat se déroulera dans le même esprit mais Zocalo s'acharnera ensuite sur le groupe. Toutefois Zocalo veut finir son œuvre, aussi ne se montrera-t-il pas suicidaire et essaiera juste de diminuer au maximum ses adversaires. Il lui reste à régler son sort à Gamestre, et il ne l'oublie pas.

Une fois passée cette dernière épreuve, le groupe pourra sortir du château. Jean Delabuis aura recueilli les enfants survivants et les aura soignés au mieux. S'il est en bons termes avec les aventuriers, il leur demandera d'aller chercher les cadavres des autres enfants car il compte les relever des morts durant la nuit, ces jeunes victimes n'étant pas responsables des fautes de leurs parents. Il leur racontera alors l'histoire du pillage du château, ce qu'il a vu cette nuit là, comme par exemple le fait que les pillards sont entrés pas un souterrain secret qu'ils ne pouvaient pas connaître, la mort de d'Autretant, et les hommes du duc d'Agramor qui ont terrassé les pillards. A aucun moment il ne mentionnera le nom de Gamestre, ni la trahison des

villageois. Pour finir, il leur demandera de bien vouloir rester au village pour la nuit car il commence à avoir confiance en eux.

Les villageois qui retrouveront leurs enfants seront plus que reconnaissant, en parole tout au moins. Les autres laisseront leur tristesse et leur chagrin déborder. 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, où tout le village est réuni.

Ce que personne ne sait au village, c'est que lorsque Jean Delabuis est entré dans la cour du château (voir plus haut « les oubliettes »), il a rompu sans le vouloir l'enchantement qui retenait le diable prisonnier à l'intérieur de l'enceinte. Logan avait en effet prévu cela comme moyen de mettre un terme à l'enchantement, pensant que lorsqu'un de ses prêtres rentrerait dans le château, c'est que la mission du diable serait remplie. C'est d'ailleurs pour cette raison que Logan a toujours formellement interdit à Delabuis de s'approcher trop près du château.

Le diable, qui ne s'est pas aperçu lui non plus durant le combat que l'enchantement était rompu, s'en est par contre rendu compte par hasard à la nuit tombée, et il ne lui a pas fallu longtemps pour se décider à attaquer le village et en finir une bonne fois pour toute avec cette histoire du passé.

NUIT CHAUDE

A ce moment de l'aventure, il y a deux possibilités :

a) Zocalo a été tué par les aventuriers dans le château. Les aventuriers doivent alors profiter que les esprits s'échauffent et que les langues commencent à se délier parmi les habitants pour démasquer le bourgmestre et ses complices.

☛ S'ils ne le font pas, considérer que la mission n'a pas totalement été remplie. Vu le niveau des personnages, les joueurs doivent se creuser un peu la cervelle et penser à ce genre de choses, spécialement pour les alignements bons. Les coupables doivent être livrés à la justice.

b) Zocalo a survécu à l'après-midi. Il interviendra alors sous sa forme noire pendant que les villageois commencent à se disputer pour semer encore davantage le trouble et la zizanie, en incendiant par exemple systématiquement toutes les maisons de ceux qui ont

trem্পé dans le massacre du château. Puis il poussera ensuite les villageois à lyncher le bourgmestre et ses acolytes tout en inondant le village de son rire hideux et en demeurant au milieu des flammes et des incendies qu'il aura créés.

☛ Le combattre au corps à corps implique 1d4 de dégâts dus au feu par round.

S'il ne l'a pas encore fait au château durant l'après-midi, Zocalo n'hésitera pas à ce moment à invoquer des lémures pour finir de paniquer tout le village, et charger encore un peu plus le travail des aventuriers.

☛ Lémures (2d10)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille M - Alignement : LM
 DV : 2d8 (9 pv) – FP1
 Initiative : +0 – Vitesse : 6 m
 CA : 14 (+4 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +2/+2
 Attaque : griffes (+2 corps à corps, 1d4)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+2 corps à corps, 1d4)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +3, Vig +3, Vol +3
 Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 10, Int —, Sag 11, Cha 5

Spécial :

- immunisé contre les attaques mentales, le feu et le poison
- réduction des dégâts (5/bien ou argent)
- résistance à l'acide et au froid (10)
- vision dans le noir (18 m), vision dans les ténèbres, même magique
- télépathie
- vulnérabilité à l'eau bénite (une flasque d'eau bénite inflige 2d4 points de DG, une simple aspersion 1 point)



Un lémure

☛ Pour l'intérêt du jeu, il est préférable de faire réussir automatiquement l'incantation de l'abishaï pour faire apparaître les lémures, et de déterminer leur nombre en fonction de l'état des personnages (afin que le final soit difficile mais faisable) plutôt qu'en fonction du hasard. Si le groupe est très fort, il est même possible de faire passer une journée entre l'épisode du château et l'attaque du village afin que le diable puisse les invoquer les deux fois.

Une fois sa mission principale remplie (Gamestre et ses complices lynchés par les villageois, ou bien tués par lui-même, ce qu'il trouvera tout de même moins plaisant), il s'enfuira. Il n'a rien de personnel contre les aventuriers.

Une fois le calme revenu, Delabuis arrivera au village avec les enfants qu'il aura ramenés à la vie. Si les aventuriers n'ont pas résolu le problème de Gamestre et de ses complices, c'est lui qui demandera alors aux aventuriers à ce que les coupables avouent leur crime afin que toute cette malédiction se termine. Delabuis pourra éventuellement ressusciter des aventuriers 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.

Le groupe pourra alors participer à la reconstruction du village s'il le souhaite, et y seront par la suite les bienvenus, même si le drame qui s'est joué rendra l'ambiance difficile à supporter. Certaines familles impliquées dans le massacre seront-elles contraintes de quitter le village devant la honte et la pression des autres villageois. Le village de d'Autretant restera marqué durant de nombreuses années par ces événements.

NOTES AU MD

Durant toute la fin de l'aventure, l'idée est de faire paniquer les aventuriers en leur proposant nombres de choses à faire simultanément, et donc les forcer à faire un choix en ayant peu de temps pour cogiter.

En effet, ils doivent être partagés entre organiser les secours (les maisons prenant feu les unes après les autres), apaiser les villageois qui crient et courent dans tous les sens, protéger Gamestre et ses acolytes du lynchage (car ceci n'est pas une bonne justice) et bien sûr affronter le diable. Ne s'occuper que d'une seule chose ferait assurément mal finir cette histoire (tout le village en cendre, le bourgmestre mort, ...).

