

LE POURPRE N'EST PAS UN ANIMAL MARIN

Ce scénario convient bien à un groupe de PJ de niveaux 5-6

ACTE I *JOUR 0* — *Découverte et premier rêve*

Synopsis :

Les PJ s'éveillent dans un endroit en flammes qu'ils ne connaissent pas. Ils n'ont aucun souvenir. Ils sont dans une maison qui brûle et une personne portant une tunique pourpre reste inconsciente. Ils vont devoir faire la lumière sur cette histoire en allant consulter un hypnotiseur du village voisin.

Éveil :

Nous voici ici, tous rassemblés ... euh quelqu'un sait qui on est ? On se connaît ?... Pourquoi on est tous en blanc avec un symbole bizarre sur le torse ? Tiens, ça sent le brûlé ! euh ... on devrait peut-être sortir de cette maison non ? Oh, tiens on devrait peut-être prendre le gars qui est dans les encore inconscient là, peut-être qu'il peut nous aider ? En plus il a l'air important avec sa cape toute pourpre ...

Avec un **jet de Sauvegarde Diff. 15**, les PJ peuvent supporter les fumées toxiques. Ensuite, un **jet de Survie Diff. 15** permet de sortir sans encombre. Si le jet est raté, le joueur perd autant de PV que la différence entre 15 et son résultat (il a fait 13 ? il perd 2 PV).

Une fois dehors et à l'abri de l'incendie (veillez à ce qu'ils aient récupérés le mage en pourpre), ils se retrouvent dans une clairière au milieu d'une épaisse forêt, il doit être la fin d'après-midi, début de soirée. Un **jet de Perception Diff. 15** (ou de **Fouille Diff. 10**) permet de trouver un chemin qui s'enfonce dans les bois. Ce chemin les mène directement dans un village. Là, ils peuvent se reposer dans la seule auberge : *Au repos paysan*. Une discussion avec l'aubergiste permet de savoir qu'ils se trouvent dans la Zone d'Influence d'Eckmül (ils sont dans le village de Foulste, à deux jours de marche de la ville portuaire de Markonge). Dans le village, il y a donc un sage nommé Kreud. En allant le voir, ils apprendront que celui-ci ne sait rien faire pour eux ... Cependant, il a développé une technique particulière qui permet de revivre les événements des 7 derniers jours. Il ne s'agit d'un état proche du sommeil dans lequel les personnages peuvent "rêver" de ce qu'ils ont fait précédemment.

Ils redécouvriront alors les événements qui leur sont arrivés durant les sept derniers jours. [À jouer normalement, comme si c'était le présent. Ils peuvent interagir comme dans la réalité, pas comme dans un flashback. En clair, ils sont acteur et pas spectateur.]

L'idée, c'est que au fur et à mesure des rêves ils se rendent compte qu'ils étaient lancés dans une mission très importante, mais ils n'en connaîtront les tenants et les aboutissants qu'à l'ultime expérience d'hypnose.

Jour -1 :

Le premier "rêve" les amène donc 24 h en arrière : ils sont en plein milieu d'une forêt, c'est l'aube, le brouillard au cheville et des fougères et tout. Ils sont essouffés et apeurés : des louvopards les poursuivent, ils entendent des cris et des bruits de courses. À la ceinture d'un des PJ pend un collier orné d'une gemme. Sur ce collier sont encore accrochés quelques poils (de louvopard?).

Pour corser l'aventure, vous pouvez dire que chaque PJ ne possède que le quart de ses PV (arrondi au supérieur), cela ne leur donnera pas beaucoup d'envie d'affronter les louvopards.

Pour survivre, les PJ vont alors devoir s'enfuir car ils sont poursuivis par une meute innombrables de louvopards (s'ils décident de les affronter, il en arrivera sans arrêt). Plusieurs embûches pourront joncher leur progression (qu'ils se séparent ou non), en voici quelques idées :

— diverses bûches, racines et autres perdues parmi les fougères : des **jets de Survie Diff. 15** seront nécessaires pour repérer les meilleurs endroits où poser les pieds. En cas d'échec, un **jet d'Acrobatie Diff. 15** est nécessaire pour rester sur ses jambes et continuer la course. En cas d'échec, le PJ se vautre dans un buisson et est rejoint par un louvopard isolé. Après le combat, il peut repartir de plus belle afin d'éviter trois autres qui s'approchent dangereusement.

— un ceropard surpris peut croiser le chemin des PJ. La surprise le rend légèrement agressif, surtout que les hurlements des louvopards retentissent de partout. Un bon **jet de Dressage Diff. 15** permettra de faire en sorte qu'il s'éloigne sans attaquer.

— une rivière à traverser grâce à **trois jets de Natation Diff. 10, 20 et 15** seront nécessaires. Un échec à l'un de ses jets fait boire la tasse. Boire deux tasses fait perdre 2d4 PV.

— un torrent surplomber par un pont de singe qui ne semble pas très récent. Pourtant, il faudra lui faire aveuglément confiance quitte à devoir affronter deux louvopards par PJ. **Trois jets d'Acrobaties Diff. 15, 20 et 10** seront nécessaires. En cas d'échec, un pied ou une main lâche prise. Un **jet d'Acrobaties Diff. 15** est alors nécessaire afin de se raccrocher, en cas de nouvel échec, c'est la chute. Tomber dans le torrent fait perdre 1d6 PV, puis un **jet de Natation Diff. 15** est nécessaire pour regagner la rive.

— un **jet de Connaissance (Nature) Diff. 15** permettra de savoir que l'odorat des louvopards est particulièrement sensible à une plante nommée la Nosfalée. En réussissant un **jet de Fouille Diff. 15** (une seconde tentative fait perdre du temps, et donc affronter un louvopard isolé), les PJ peuvent en trouver plusieurs, ce qui permettra d'avoir un bonus de +5 aux Attaques et aux Défenses lors des potentielles rencontres ultérieures.

— enfin, les PJ pourront également se servir d'autres compétences, comme l'**Intimidation** pour faire peur à un louvopard isolé (la meute, elle, continue sa chasse), de la **Discrétion** et de la **Perception** pour avancer silencieusement ou se cacher dans les arbres (avec de l'**Escalade** pour monter) ...

À la fin de la course-poursuite, ils arrivent dans une clairière au centre de laquelle se dresse une tour en pierre qui, bizarrement, a été sculptée d'un seul bloc. Au pied de celle-ci, un homme avec une tenue pourpre (vous voyez de qui je parle) les appelle, sur le seuil de sa porte : *Par ici, venez vite !* Dès qu'ils entrent dans la clairière, l'homme semble se concentrer intensément et jette une vague d'énergie qui fait fuir les louvopards (on entend des *kai kai kai* qui s'éloignent). Malheureusement, cela a été très difficile pour lui : il tombe dans les pommes. Les PJ feraient mieux de s'emparer de lui et de rentrer s'abriter (on sait jamais que les louvopards n'aient opéré qu'une retraite stratégique ...). À l'intérieur, ils découvrent un gigantesque laboratoire d'alchimiste qui s'étend sur deux niveaux, centralisé autour d'un escalier en colimaçon.

Le premier étage : *Vous entrez dans une large salle circulaire percée en son centre par l'escalier que vous venez d'emprunter et qui continue de monter. Le désordre règne en maître : plusieurs tables sont occupées par du matériel d'alchimiste mystérieux. Des liquides aux couleurs*

Ceropard Brameur :

Niveau : 5

PV : 40

PE : /

Att. : +6 (morsure : dégâts 2d6 +4)

Déf. : +6

Sauv. : +3

Caractéristiques : For +4 , Dex +6 , Con +4 , Sag +3 , Int +1 , Cha +0.

Compétences : Acrobaties +12 , Discrétion +9 , Intimidation +6 , Perception +6.

Atouts : — .

peu rassurantes font des bulles, une odeur âcre s'échappe d'un large bassin au fond de la pièce. Des poudres et des bocaux renferment des ingrédients aussi divers que répugnants. Au cas où ils le souhaiteraient, les PJ peuvent **Fouiller** l'endroit, mais à moins de réussir un **jet de Connaissance (Mystère) Diff. 20** ou un **jet de Métier (Alchimiste) Diff. 15**, ils n'arriveront pas à identifier les produits (qui sont, pour la majorité, relativement néfastes pour leur organisme ...).

Le second étage : *Ici aussi, aucun rangement n'a été opéré depuis des décennies. Dans un coin, un lit est encombré par divers objets : manifestement, son propriétaire n'y a pas dormi depuis longtemps. Partout règne le chaos.*

En redescendant l'escalier jusqu'en bas, et avec un **jet de Fouille Diff. 10**, on peut découvrir une trappe discrète : l'escalier se poursuit vers les profondeurs ...

L'escalier débouche sur un réseau de galeries assez labyrinthiques. Pour se sortir de ce dédale, les PJ devront emprunter le bon chemin. Plusieurs solutions sont souvent possibles, mais diverses embûches peuvent entraver leur progression. De plus, des lieux particuliers (symbolisés par des lettres) pourront être découverts :

A- dans ce cul-de-sac se cache un monstre, un Grand Œil.

B- cette pièce est un piège : dès que tous les PJ y sont entrés, la porte se ferme et un gaz soporifique commence à envahir l'espace. Un **jet de Sauvegarde Diff. 20** est requis pour ne pas sombrer dans un sommeil lourd. Ce jet est à répéter tous les 3 rounds. Car en effet, de petites créatures, les Gaziphages, sortent de trappes dans le sol (impossibles à emprunter pour un homme) et attaquent. Défoncer la porte provoque un courant d'air qui annule les effets du gaz. Ceux qui seraient endormis doivent néanmoins faire un **jet de Sauvegarde Diff. 15** à chaque tour. Dès qu'il est réussi, ils se réveillent et peuvent prendre part au combat.

C- un monstre rumine dans le couloir : un Dulmiate Pseudocornu.

D- dans un coin, un coffre est fermé à clé. Il peut être ouvert avec un **jet de Métier (Serrurier) Diff. 15** ou un **jet de Force Diff. 20**. Dedans, les PJ peuvent trouver un parchemin (sur lequel il est écrit ces mots : dans le O, prend au Sud-Ouest)) et trois fioles (une rouge, une bleue et une verte). Un **jet de Connaissances (Mystères)** ou de **Métier (Alchimiste) Diff. 15** permet de les identifier : la rouge est une potion de Vie (permet de récupérer tous les PV perdus), la bleue est une potion d'apnée (la boire permet de respirer sous l'eau pendant 30 minutes), la verte est une potion de Verrues (la boire fait jaillir des verrues partout sur le corps, ce qui donne un malus de -2 au Charisme durant 2d6 jours).

E- dans ce couloir se trouvent cinq geôles qui abritent des Polymorphes : il s'agit de créatures qui peuvent prendre diverses apparences. Ici, elles prennent la forme d'êtres humains (ou de Gnômes, de Trolls ... selon les PJ) pour les supplier de les

Grand Œil :

Niveau : 6

PV : 60

PE : /

Att. : +9 (tentacules : dégâts 1d6 +3)

Déf. : +10

Sauv. : +12

Caractéristiques : For +3 , Dex +6 , Con +5 , Sag +3 , Int +2 , Cha +0.

Compétences : Discrétion +8 , Perception +5.

Atouts : Attaque sournoise , Lancer de gens.

Gaziphages (Bêtes à Claques) :

Niveau : 2

PV : 8

PE : 6

Att. : +3 (griffes : dégâts 1d6 +1)

Déf. : +5

Sauv. : +2

Caractéristiques : For +1 , Dex +3 , Con +1 , Sag +0 , Int +1 , Cha +0.

Compétences : Concentration +8.

Atouts : — .

Particularité : Si un *jet de Concentration Diff. 15* est réussi, le Gaziphage peut répandre un petit nuage de gaz soporifique (en dépensant 1 Pt d'Énergie).

Dulmiate Pseudocornu :

Niveau : 8

PV : 72

PE : /

Att. : +10 (morsures ou coup de griffes : dégâts 2d6 +6)

Déf. : +8

Sauv. : +8

Caractéristiques : For +6 , Dex +6 , Con +4 , Sag +0 , Int +2 , Cha +2.

Compétences : Acrobaties +4 , Intimidation +4 , Perception +6.

Atouts : — .

libérer. Ceux-ci peuvent le faire grâce à des jets de **Métier (Serrurier) Diff. 15**. Malheureusement, une fois qu'ils sont dehors, ils se jettent sur le premier PJ.

F- cette salle circulaire centrale possède en son centre une colonne imposante. Dans celle-ci sont creusées plusieurs niches qui renferment des bijoux et des objets de valeurs. Si les PJ décident de s'en emparer, un tremblement de terre commence à secouer l'édifice : ils ont désormais moins de 15 min. pour sortir de là, à moins de se faire écraser par les blocs de rochers qui commencent à tomber du plafond (cela peut être bien de disposer une minuterie à côté des joueurs pour les stresser !).

Polymorphe :

Niveau : 5

PV : 24

PE : 6

Att. : +6 (mains nues : 1d4 +4)

Déf. : +9

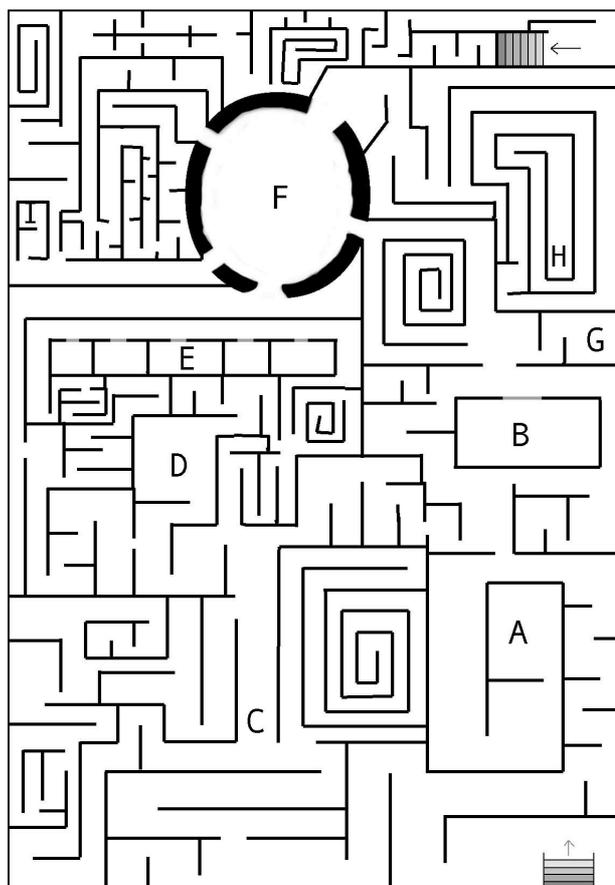
Sauv. : +7

Caractéristiques : For +2, Dex +3, Con +2, Sag +3, Int +1, Cha +5.

Compétences : Bluff +9, Concentration +6, Déguisement +11.

Atouts : Attaque sournoise.

Particularité : en réussissant un *jet de Concentration Diff. 15*, le Polymorphe peut changer de forme en dépensant 1 Pt d'Énergie.



G- Avec un **jet de Perception Diff. 15**, les joueurs remarquent qu'il y a ici un courant d'air inhabituel. En continuant avec un **jet de Fouille Diff. 15**, ils découvrent plusieurs petits trous ordonnés en rangées et en colonnes (5x5) dans le mur Nord, ainsi qu'une cavité dans laquelle se trouvent des petites bouchons. Tout en-dessous, une énigme est écrite : *Il marque l'emplacement d'un trésor, il sera pour toi d'une aide d'or*. Les PJ doivent utiliser 9 bouchons afin de boucher les trous permettant de tracer les deux diagonales (faire un X, c'est-à-dire une croix, qui marque souvent l'emplacement d'un trésor sur une carte). Une fois que le X est "tracé", les pierres s'écartent comme par magie et permettent d'accéder au couloir juste au Nord.

H- une amphore, dans un coin poussiéreux, renferme trois potions (deux mauves et une orange). Leur identification nécessite un **jet de Connaissances (Mystères) ou de Métier (Alchimiste) Diff. 15**. Les mauves sont des potions de Soins qui permettent de récupérer 1d6 PV. L'orange est une potion d'Haleine Ardente, qui permet, une fois qu'elle est ingurgitée mais pas avalée, de cracher une longue flamme jusqu'à 10 m qui provoque 3d6 de dégâts.

En cours de route, l'homme en pourpre peut se réveiller (pour aider à se sortir du labyrinthe si besoin, notamment si le souterrain est en train de s'effondrer). Les PJ arrivent finalement dans la cave d'une maison abandonnée. Un **jet de Fouille Diff. 10** permet de trouver un Gilet de cuir (Protection +2). Malheureusement, lorsqu'il débarque au rez-de-chaussée de la maison abandonnée, ils se rendent compte qu'ils sont cernés par une bande d'hommes portant des tuniques et des cagoules pointues blanches ainsi que des torches qui leur tiennent ce discours : *Maudits ! Votre sacrilège vous mènera à la mort ! Nous vous avons pourtant prévenus ! Le Feu de L'Éternel Oubli vous engloutira à jamais !* À ce moment, celui qui vient de parler fait un geste vers les autres et tous s'approchent pour enflammer la maison. Les PJ perdent alors connaissance.

À ce moment, les PJ se réveillent tous, le front moite, dans le laboratoire du sage Kreud à Foulste.

ACTE II *JOUR -2 — La Quête de la Gemme de Loktor*

Synopsis :

Après un peu de repos, les PJ pourront repartir dans l'aventure hypnotique et accéder au jour -2. Durant cette période, ils devront récupérer la Gemme de Loktor, scellée dans un collier porté par le Chef de meute de louvopards.

Repos :

À la fin de la première séance d'hypnose, les PJ ont besoin de repos. D'ailleurs, l'histoire qu'ils viennent de "voir" en rêve a duré le même temps que dans la réalité, c'est-à-dire 24h.

Après avoir pris quelque temps de sommeil, ils pourront demander à Kreud de les hypnotiser à nouveau afin de découvrir ce qu'ils ont fait il y a 48 heures.

Jour -2 :

Les PJ se trouvent dans le laboratoire de l'homme pourpre nommé Nostrâdus. Vous pouvez préciser qu'ils n'ont que les 2/3 de leurs PV (arrondis). Ils connaissaient ce dernier mais ne l'avaient jamais vu car ils avaient (indirectement) pris contact avec lui pour une affaire dont ils ne parviennent pas à se souvenir. Il leur explique que, pour réaliser le projet que les héros veulent faire, ils doivent aller chercher un objet qui possède une grande puissance magique : la Gemme de Loktor. Malheureusement, cet objet appartient à une meute de Louvopards extrêmement intelligents (qui tire une partie de son intelligence de l'objet) : la Gemme est scellée dans un collier que porte le chef de la meute.

L'Alchimiste précise que la meute des louvopards se trouvent à environ 10 lieues au Sud-Est de sa tour. Les PJ peuvent donc dès maintenant se mettre en route.

Dans les bois, ils peuvent rencontrer quelques bêtes sauvages comme des Cerlopards.

De plus, ils arriveront à une rivière en crue. Pour la traverser, ils devront réussir trois **jets de Natation Diff. 10, 20 et 15**. Si l'un de ces jets est raté, le PJ est emporté par le courant 100 m en contrebas et boit la tasse. Il doit alors réussir un **jet de Natation Diff. 15** pour dominer à nouveau le courant et reprendre sa progression. S'il rate, il boit à nouveau la tasse. Boire deux fois la tasse entraîne la perte d'1d4 PV. Une fois qu'ils se sont regroupés ensemble de l'autre côté de la rivière, ils peuvent continuer.

À l'approche du "village" des louvopards, vous pouvez faire intervenir un louvopard chargé de surveiller les abords. À moins que chaque PJ ne réussisse un **jet de Discrétion opposé à sa Perception**, il sort de sa cachette (le tronc d'un arbre) pour aller prévenir le reste de la meute.

Louvopards (Bêtes à Claques) :

Niveau : 2

PV : 17

PE : /

Att. : +6 (croc : 2d6 +2)

Déf. : +5

Sauv. : +5

Caractéristiques : For +2 , Dex +4 , Con +1 , Sag +0 , Int +3 , Cha +2.

Compétences : Acrobaties +4 , Discrétion +6 , Escalade +2 , Intimidation +4 , Perception +5.

Atouts : Charge Furieuse , Attaque sournoise , Sous la ceinture..

Chef de meute Louvopard :

Niveau : 4

PV : 38

PE : /

Att. : +8 (croc : 2d6 +4)

Déf. : +7

Sauv. : +7

Caractéristiques : For +4 , Dex +4 , Con +2 , Sag +0 , Int +4 , Cha +3.

Compétences : Acrobaties +6 , Discrétion +7 , Escalade +4 , Intimidation +6 , Perception +6.

Atouts : Charge Furieuse , Attaque sournoise , Sous la ceinture..

Heureusement, il y a encore une belle distance qui le sépare du camp, car les PJ doivent impérativement l'arrêter avant !

Une fois qu'ils se sont approchés suffisamment près du village pour l'épier, mais pas encore assez que pour se faire repérer, les PJ doivent mettre au point une stratégie. Avec un **jet de Connaissance (Nature) Diff. 15**, ils se souviendront que les louvopards ont une société hiérarchique très organisée qui compte souvent près d'une centaine d'individus et qu'ils sont ovipares. Ensuite, un **jet de Fouille** ou de **Survie Diff. 15** leur permet de découvrir des restes d'œufs de louvopards (relativement grand : il y a moyen d'y cacher une personne de taille moyenne, mais pas un Troll). En effet, chez les louvopards, ce sont les mâles qui couvent les œufs car il s'agit d'un réel honneur social de couvrir ses futurs descendants. Un **jet de Survie Diff. 20** permet de découvrir dans l'air une série de phéromones qui trahissent que des œufs ont été pondus il y a quelques jours et que les mâles, selon toute logique, doivent être en train de couvrir.

- Les PJ peuvent soit foncer dans le tas, mais cela risque d'être très très difficile (le village compte plusieurs dizaines, voire une bonne centaine d'individus). Dans cette lutte, ils devront trouver le chef de meute et prendre le collier qui se trouve à son cou (en le tuant par exemple).
- Les PJ peuvent également opter pour la discrétion. En se cachant sous les restes d'une coquille d'œuf, ils masqueront leurs odeurs et pourront entrer dans le camp et se faufiler jusqu'aux nids. Ils peuvent également y aller sans les restes d'œufs. Pour s'approcher, plusieurs **jets de Discrétion opposé à la Perception** des Louvopards seront nécessaires (avec les œufs, ils auront un bonus de +5 !). Si jamais un de ces jets est raté, les joueurs pourront effectuer un **jet de Dressage** ou d'**Intimidation Diff. 15** pour éviter que le louvopard qui les a repérés ne révèle leur présence. Sinon, ils devront le tuer en moins de 3 rounds, à moins d'en avoir deux autres sur le dos (à tuer aussi en 3 rounds, sinon deux autres arriveront, etc.).

Une fois arrivés aux nids, les PJ devront faire en sorte de voler le collier du chef de meute. Tout d'abord, ils devront le trouver. Cela ne devrait pas être trop ardu : un **jet de Survie** ou de **Fouille Diff. 10** ou de **Perception Diff. 15** suffira. Ils découvriront alors qu'il est bien en train de couvrir, complètement endormis, comme ses 8 congénères avoisinants. Un **jet d'Escamotage Diff. 15** est alors nécessaire afin de lui voler son précieux collier. Si le jet est raté, le PJ qui le tentait doit alors à tout prix réussir un **jet de Discrétion opposé à la Perception** du Chef de meute. En cas d'échec, lui et ses congénères s'éveillent et attaquent. Il faut alors les liquider (ou en tout cas le chef, pour lui prendre le collier) en moins de 6 rounds, sinon quatre autres louvopards arriveront (après 5 autres rounds, quatre autres débarqueront, et ainsi de suite). Si le jet de Discrétion après l'échec d'Escamotage est réussi, le louvopard ne s'éveille pas et les joueurs peuvent effectuer une nouvelle tentative.

Lorsqu'ils ont le collier, les PJ feraient bien de fuir. Nous sommes à la fin de la nuit, l'aube commence à poindre. Cependant, en quittant le camp, ils sont repérés par une sentinelle qui hurle leur présence. Commence alors une grosse course-poursuite.

C'est à ce moment-là que les personnages s'éveillent chez Kreud.

ACTE III *JOUR -3 — Les Mystiques mystérieux*

Synopsis :

Les PJ partent du port de Markonge pour gagner le repaire de Nostrâdus l'alchimiste.

Jour -3 :

Les personnages sont dans un port, c'est une petite ville avec tout de même une bonne activité maritime : de nombreux bateaux emplies de poissons, des marins les déchargeants ... En posant les bonnes questions aux dockers, ils apprendront qu'ils se trouvent dans la ville de Markonge. De nombreuses échoppes font face à la mer. Les joueurs sont tous vêtus de noir, de grand manteau à capuche comme s'ils cherchaient à passer inaperçus. Ils sont couverts de crasse, leurs traits sont très tirés car ils semblent avoir fait un long voyage. Ils sont à la recherche d'informations : ils cherchent à localiser un certain homme, Nostrâdus, alchimiste réputé et rebouteux. Aussi ils font le tour des auberges et des commerces jusqu'à trouver quelqu'un pour les informer que l'homme vit dans une forêt à 6 heures de marche de la ville en direction du village de Foulste (plusieurs **jets de Renseignements** seront nécessaires, on peut également faire intervenir la **Psychologie**).

Ils décident ensuite de partir (possibilité de trouver un guide, acheter des armes, montures etc.).

Sur la route, ils sont attaqués par des brigands qui ont tendus une embuscade au milieu d'un bois. Ils ont abattus d'énormes troncs qui coupent la route. Quand les PJ sont arrêtés, ils envoient des flèches de sous les couverts (des deux côtés du chemin) : des **jets de Défense Diff. 15** sont nécessaires pour éviter les blessures. Puis, un **jet de Perception Diff. 15** permet à chaque joueur de trouver un adversaire (il y en a autant que de PJ).

Une fois débarrassés des brigands, les PJ peuvent les **Fouiller**. Ils découvriront une potion de Soins (c'est marqué dessus) qui permet de récupérer 1d6 PV, ainsi que la somme de 34 DO.

En continuant leur progression, ils atteignent un pont de bois qui surplombe une large crevasse. De part et d'autre du pont, deux tourelles en pierres ont été édifiées. Quatre soldats se tiennent à l'extérieur, en compagnie du sergent Cornélius. Celui-ci réclame la somme de 3 DO par personne pour avoir la permission de franchir le pont. Ils peuvent s'exécuter ou frapper. Avec cette

Sergent Cornélius :

Niveau : 5
PV : 45
PE : 8

Att. : +7 (épée longue : dégâts 2d6 +6)

Déf. : +9
Sauv. : +6

Caractéristiques : For +4 , Dex +3 , Con +2 , Sag +2 , Int +2 , Cha +4.

Compétences : Concentration +7 , Connaissances (Géographie : Souardie) +5 , Connaissances (Noblesse) +6 , Diplomatie +7 , Équitation +8 , Intimidation +10 , Perception +6 , Psychologie +6.

Atouts : Armes et Armures de Professionnel , Spécialisation (épée +2 Attaque et Dégâts) , Combat monté , Cri de ralliement.

Équipement : Armure de professionnel (-4 aux Dégâts).

Brigands (Têtes à Claques) :

Niveau : 3

PV : 12

PE : 4

Att. : +6 (sabres : dégâts 1d6 +2)

Déf. : +6 (arme de parade)

Sauv. : +3

Caractéristiques : For +2 , Dex +2 , Con +1 , Sag +0 , Int +1 , Cha +1.

Compétences : Acrobaties +7 , Bluff +4 , Escalade +5 , Fouille +5 , Intimidation +5 , Perception +4.

Atouts : Armes et Armures de Professionnel , Science de l'embuscade.

Soldats (Têtes à Claques) :

Niveau : 3

PV : 18

PE : 4

Att. : +6 (épée : dégâts 2d6 +4)

Déf. : +4 (bouclier)

Sauv. : +3

Caractéristiques : For +2 , Dex +1 , Con +2 , Sag +0 , Int +0 , Cha +0.

Compétences : Acrobatie +2 (à cause de l'armure) , Équitation +3 , Intimidation +2 , Perception +4.

Atouts : Armes et Armures de Professionnel , Spécialisation (épée +2 Attaque et Dégâts).

Équipement : Armure d'amateur (-2 aux Dégâts).

seconde alternative, vos PJ commenceront peut-être à attraper une mauvaise réputation ...

Arrivés à la lisière Ouest de la forêt, la nuit est tombée et il serait sage de passer la nuit à l'entrée de ladite forêt qui ne semble guère accueillante. Durant la nuit (après 5-6 heures de sommeil), ils sont réveillés par des bruits suspects : sur un large chemin, à une bonne centaine de mètres de leur campement, ils voient une procession d'hommes cagoulés en blanc, portant flambeaux et fredonnant des airs liturgico-satanico-mystiques (genre *Mmmm-et-patati-et-patata*). Ils sont plus d'une cinquantaine. Si les joueurs décident de les suivre discrètement, ces hommes bizarres les mènent jusqu'à une large clairière avec une cascade. Près de celle-ci, une sorte de dolmen permet à celui qui semble être leur chef, flanqué de plusieurs "gardiens", de s'adresser à tous.

Mes amis, nous voici réunis pour plusieurs raisons. L'an 1 389 de l'ère Azaléenne nous impose le défi tant redouté depuis des générations. Voici enfin l'heure de vérité pour nous. Vous n'êtes pas sans savoir qu'un groupe d'individus a déjà violé notre univers sacré en s'emparant de la poudre de Per'lin-pin-pin, qui se trouvait gardée par nos amis des terres éloignées, les Chamans Sauvages de Basse Hédulie. Ils ont en outre réalisé un outrage sans précédent en tuant la fille de Ribâ-Smatî : Rimâ-Dras. Aujourd'hui, nous savons de source sûre qu'ils s'appêtent à commettre le sacrilège d'empêcher notre juste vengeance. Il nous faut à tout prix les arrêter ! Et les tuer ! Nous ne pourrions ensuite laver leurs sacrilèges que par les flammes sacrées et purificatrices du Feu de l'Éternel Oubli. Chers amis, je vous propose maintenant de réaliser une transe commune afin de les localiser et de les traquer !

Là-dessus, il se tait et tous mettent la tête sur la poitrine en recommençant leurs simagrées pour entrer en transe. Si les héros veulent rester, il faudrait faire un **jet de Concentration** des mystiques **opposé à la Discrétion** des joueurs. Sinon, ils ont intérêt à fuir rapidement. De toute façon, si jamais il y a combat, il faudrait que le Grand Prêtre (qui est un ancien Sage d'Eckmül, c'est donc lui qui permet à chaque Mystique d'avoir recours à son pouvoir) parvienne à fuir (en lançant un pathétique *Je reviendrai*).

Si jamais il y a fuite, une bonne grotte, un trou, des arbres ou autre pourraient permettre au groupe de se cacher (si les autres ne sont plus en transe). Ensuite, ils peuvent parcourir les dernières lieues jusque chez l'alchimiste Nostrâdus.

Durant la course-poursuite, il faudrait que les PJ rencontrent un nombre de Mystiques au moins égal au nombre de PJ, afin qu'ils puissent prendre leurs toges, pour tenter de passer inaperçu ... Au MJ de présenter les choses pour que les joueurs se sentent obligés de le faire pour survivre ... (par exemple, ils sont encerclés de Mystiques, c'est la seule solution pour s'en sortir).

Ils arrivent au petit matin chez l'alchimiste, qui les accueille et leur propose un "remontant" (qui leur fait récupérer 2d6 PV).

Ensuite, les PJ se réveillent encore chez Kreud le sage.

Mystiques :

Niveau : 6

PV : 29

PE : 34

Att. : +9 (épée : dégâts 1d6 +1)

Déf. : +10 (bouclier)

Sauv. : +9

Caractéristiques : For +1 , Dex +1 , Con +3 , Sag +4 , Int +4 , Cha +2.

Compétences : Concentration +15 , Connaissances (Mystères) +9 , Déguisement +6 , Discrétion +7 , Intimidation +4 , Perception +10.

Atouts : Pouvoir Magique (mineur ou Majeur, au hasard sur les tableaux pp. 137-138) , Pouvoir discret.

ACTE IV *JOUR -4 — La Croisière s'amuse*

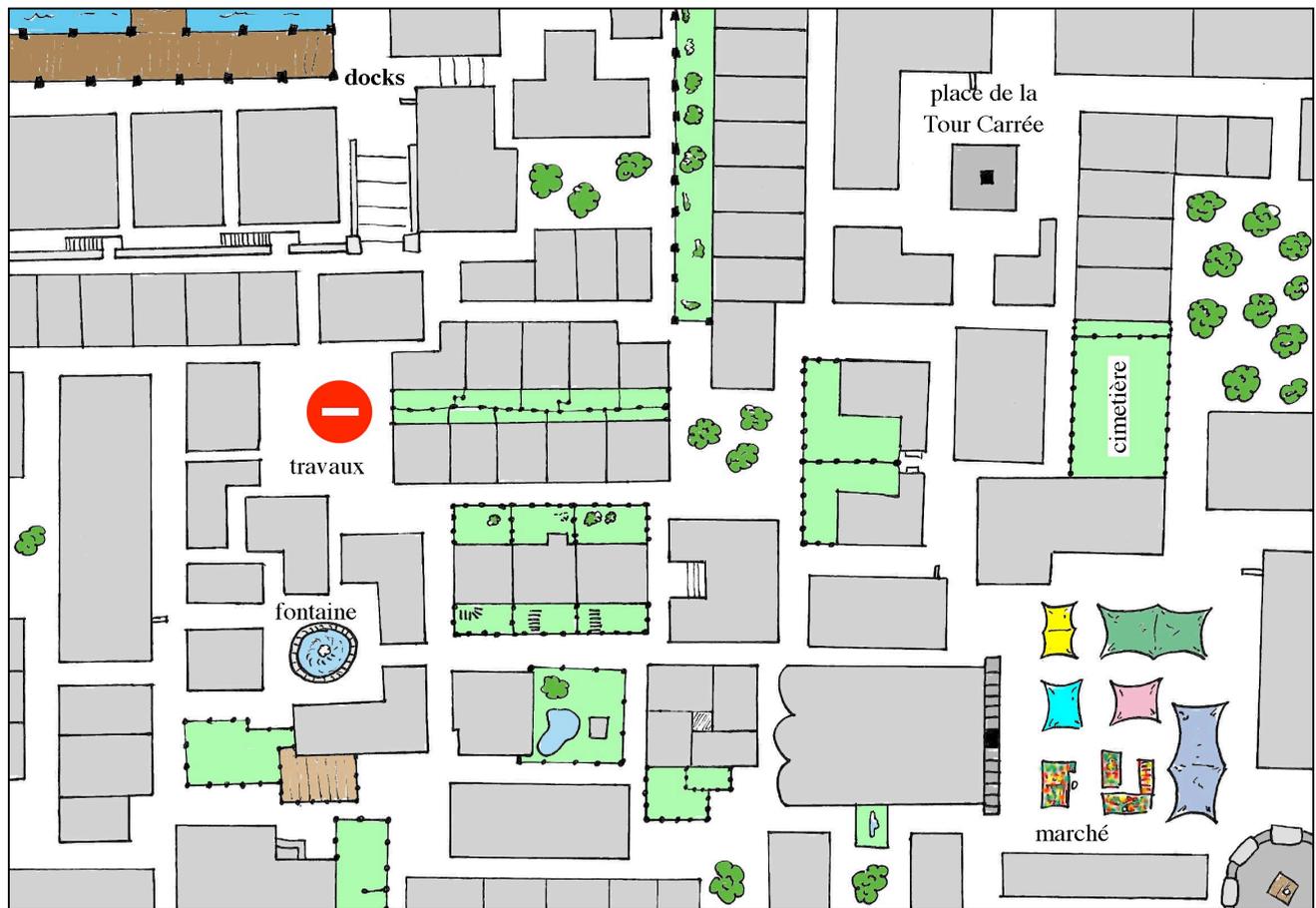
Synopsis :

Les PJ sont à Gurnak et doivent prendre le bateau pour Markonge.

Jour -4 :

Les héros se trouvent en plein centre ville, sur la place du marché. Un commerçant est en train de leur répondre : *Pour aller vers Markonge ? J'ai un ami qui appareille dans un gros quart d'heure, c'est le capitaine Lonzak. Vous le trouverez sur les quais, il doit sûrement être en train de vérifier le chargement de la cargaison. Mais à votre place, je me dépêcherais, il n'est pas du genre en retard et vous n'êtes pas à côté.* (mettre une minuterie)

Si jamais ils souhaitent demander où ils se trouvent, ils apprendront qu'ils sont dans la ville portuaire de Gurnak, à la frontière entre la Barronie de Basse-Hédulie et la Souardie. À partir de là, une course contre la montre s'effectue : ils doivent gagner les dock depuis le marché mais ne savent pas où c'est.



Arrivés aux quais, il faut encore trouver le capitaine Lonzak. Celui-ci se trouve effectivement près de son bateau à surveiller le chargement. Il lui reste quelques places à bord, qu'il est d'accord de monnayer (services ? or ? objet ?). Une fois à bord, il est temps d'appareiller pour Makonge, le voyage ne doit durer qu'une vingtaine d'heures.

Sur le bateau, en plein milieu de la mer, un gigantesque monstre marin attaque. Des **jets d'Acrobaties** seront nécessaires pour ne pas basculer par dessus bord. En cas d'échec, un **jet de Dextérité Diff. 15** réussi permet de s'accrocher au bastingage au dernier moment. En cas de nouvel échec, ce sera au tour des compétences de **Natation**, puis d'**Escalade** d'intervenir.

Notons que plusieurs PNJ peuvent prendre part au combat afin d'aider les héros. Ainsi, le capitaine Lonzak et ses cinq membres d'équipage se feront une joie de prêter main forte aux

personnages. Enfin, au beau milieu du combat, faites effectuer à un joueur un **jet de Perception**. Avec un résultat **entre 15 et 19**, il entend quelqu'un tomber à l'eau en criant quelque chose comme *Rêve, Garrok*. Avec un résultat égal ou supérieur à **20**, il voit un passager poignarder puis jeter par-dessus bord un autre PNJ.

Après cet héroïque combat, il faut compter le nombre de victimes : deux parmi l'équipage de Lonzak et six parmi la vingtaine d'autres passager. Cependant, des traces de sang se trouvent sur le pont arrière, alors que tout le combat a eu lieu à la proue du bateau. Il semblerait qu'un passager ait profité de l'attaque du monstre marin pour se débarrasser d'une personne dérangeante. Mais qui est l'assassin ? Si les PJ ont été attentif durant le combat, ils ont perçu le cri (déformé par l'action) de la victime : *Crève, Gradok*. Seulement voilà, trois passager portent des noms semblables : un petit gnome du nom de Galrok, un grand costaud du nom de Gralpok et un vieux sage du nom de Gradok. Il serait bon de les questionner pour savoir lequel des trois est le coupable (en tout cas, le capitaine Lonzak charge les PJ d'essayer de trouver celui-ci, il craint en effet pour la réputation de son esquif, déjà malmené par le monstre marin).

Monstre marin :

Niveau : 9

PV : 118

PE : /

Att. : +10 (morsure : 2d6 +7)

Déf. : +13

Sauv. : +16

Caractéristiques : For +7 , Dex +7 , Con +8 , Sag -2 , Int -1 , Cha +4.

Compétences : Intimidation +17 , Natation +25 , Perception +2.

Atouts : Armes et Armures de Professionnel , Artiste de la tripaille.

Version de

Galrok :

Je m'étais réfugié dans ma cabine, je n'ai rien entendu, rien vu. J'étais mort de peur.

Je ne connaissais pas du tout la victime, Monsieur Pibody.

Je suis un marchand de plumes et de stylet et je me rends à Makonge pour acheter des matière première : là-bas en effet, il y a un grand élevage de Wâ, ces animaux renommés pour leur incroyable plumage, particulièrement apprécié des écrivains.

Version de Gralpok :

J'ai pris part au combat, c'est normal quand on a mes muscles. J'ai essayé de frapper le monstre, mais celui-ci m'a donné un coup de queue phénoménal après que je l'ai blessé. J'ai valdingué à travers le pont, pour aller me fracasser la tête contre la cabine du capitaine. Je suis resté là assommé jusqu'à la fin du combat.

Je suis un mercenaire à la solde du Seigneur Kraüsh, seigneur de la Baronnie de Braere. Une fois à Makonge, je prendrai un autre bateau afin de gagner la garnison du Seigneur Kraüsh.

Comment s'appelait la victime ? Monsieur Pibody ? Connais pas ...

Version de Gradok :

Je suis un sage et je reviens dans mon village de Sylpre, près de Makonge. J'ai en effet été consulter la bibliothèque de Graise pour mes recherches.

Je ne connaissais pas Monsieur Pibody.

Durant le combat, j'ai tenté de préparer un enchantement pour affaiblir le monstre marin, mais il me manquait un ingrédient et je n'ai pu le réaliser.

En fait, c'est Gradok l'assassin et voici pourquoi. Il a en effet été consulter la bibliothèque de Graise, en particulier pour un grimoire : le *Livre des Enchantements nocturnes*. Il a tenté de le voler, en prenant comme complice Gredz Pibody, un employé de la bibliothèque en manque d'argent. Lorsque ce dernier est parvenu à sortir l'ouvrage en question, Gradok a alors refusé de le payer. Pibody, qui n'était pas aussi stupide que Gradok le pensait, n'avait pas pris le livre lors du rendez-vous. Gradok s'est donc retrouvé pris à son propre piège. Il a alors filé Pibody, qui s'est embarqué sur ce bateau afin de rentrer auprès de sa famille à Markonge, et ne sachant pas qu'il était suivi. Dans sa besace qui ne le quittait pas, il gardait le précieux grimoire. Profitant du combat contre le monstre marin, Gradok a poignardé Pibody, lui a volé sa besace (qu'il a tranché la lanière) et l'a jeté par-dessus bord, puis il a caché la besace au milieu de cordages qui traînaient sur la poupe.

Ce sont les discussions et les pièges que les PJ pourront mettre dans leurs questions qui devraient leur permettre de découvrir le coupable. Je ne donne pas de profils pour chacun d'eux car, théoriquement, il ne devrait pas y avoir de combat, et je gèrerais les jets de **Psychologie**, **Bluff** et **Intimidation** (ou autre encore) contre des Difficultés, et non en opposition.

Les PJ peuvent alors terminer la croisière en allant se reposer. Ils se réveillent chez Kreud.

ACTE V *JOUR -5 — Sur la montagne et sous la montagne*

Synopsis :

Les PJ sont au sommet d'une montagne et doivent gagner le port de Gurnak. Pris dans une tempête de neige, ils seront obligés de passer sous la montagne.

Jour -5 :

Les PJ sont en plein milieu des montagnes, sur un sommet. Dans la main d'un des joueurs : un *Nez de l'Ouest* (une fleur très très rare, qu'on ne trouve qu'en montagne). Ils commencent à avoir très très froid (un jet de **Sauvegarde Diff. 10**, en cas d'échec le PJ a un engelure). Au loin, avec un **jet de Perception Diff. 20**, il y a moyen de voir un port relativement grand (Gurnak en fait). Ils doivent s'y rendre pour prendre un bateau à destination de Markonge pour trouver l'alchimiste Nostrâdus. Ils commencent donc à descendre via différents cols mais une tempête de neige les surprend : ils doivent s'abriter (ou accepter des dégâts de plus en plus sévères : **jets de Survie Diff. 15**, puis **Diff. 20**, puis **Diff. 25**, à chaque échec le personnage reçoit 1d4 de dégâts). Par chance, une grotte se trouve juste dans le coin. Après s'y être installé pour attendre la fin de la tempête, une large fissure s'ouvre en crevasse (ils auront pu la repérer s'ils ont **Fouillé**, ainsi que quelques ossements blanchis tout au fond). Quoiqu'ils fassent, ils tombent dans le gouffre obscur (ils peuvent s'accrocher ou faire tout pour amortir la chute, mais tous tombent, happé par un violent courant d'air par exemple).

Ils atteignent un lac souterrain peu profond (**jet de Natation Diff 10** pour rejoindre la berge). Là, des traces de petits pas peuvent être remarqués dans la boue (**jet de Survie** ou de **Fouille Diff 15** ou de **Perception Diff. 15**). Deux tunnels s'ouvrent : l'un qui comporte moult traces de petits pas (toujours **jet de Survie**), l'autre qui ne comporte que quelques pas, mais énormes ceux-ci.

1^{ER} TUNNEL : il mène vers une cité de Troll-glodites (petites créatures trollesques très peu développées, l'une des races les plus pacifiques parmi les Trolls). Les PJ font peur à tout le monde, qui s'enfuit en les voyant arriver. Après quelques instants, une délégation armée, précédée par un chef et un chaman, s'avance. Là, ça risque d'être drôle parce que les Troll-glodites parlent un langage très particulier et incompréhensible. De manière générale, ils demandent si les héros sont des créatures envoyées par les dieux. S'ils répondent non : les Troll-glodites se ruent sur eux (ils les considèrent comme des envahisseurs) et ils sont beaucoup et malicieux ... Si les joueurs répondent oui : génial, le repas est servi. Les Troll-glodites pensent en effet que chaque repas est directement envoyés par leurs dieux. Venir de la part des dieux, c'est donc sortir du garde-manger. Soit les PJ se défendent comme des beaux diables (les Troll-glodites ne veulent que les ligoter ou les assommer), soit ils fuient (par le tunnel qu'ils viennent d'emprunter, il leur restera à emprunter l'autre). Si les joueurs sont ligotés, ils pourront essayer de trouver n'importe quelle tactique pour —s'évader , —convaincre qu'ils ne sont pas de la nourriture , —faire peur aux Troll-glodites , —... S'ils parviennent à convaincre les Troll-glodites (qu'ils sont des envoyés des dieux pour une mission hors de leur territoire, par exemple, et qu'ils doivent sortir de la montagne), ceux-ci leur désigneront un passage qui les conduit tout droit aux contreforts des monts, à quelques kilomètres à peine du port de Gurnak qu'ils cherchaient à rejoindre (un **jet de Survie Diff. 15** pour s'orienter, et hop, c'est reparti).

Troll-glodites (Têtes à Claques) :

Niveau : 2

PV : 11

PE : /

Att. : +3 (gourdin : 1d6 +1)

Déf. : +4

Sauv. : +2

Caractéristiques : For +1 , Dex +2 , Con +1 , Sag +1 , Int +1 , Cha +1.

Compétences : Discrétion +4 , Fouille +3 , Métier (Cuisinier) +5, Perception +3.

Atouts : Attaque sournoise.

2E TUNNEL : vous l'aurez compris, c'est l'antre d'une grosse bestiole pas trop amicale avec les intrus : un Gropophage. Cette option concerne les amateurs de combats.. Une fois abattu, on peut **Fouiller** son antre et découvrir diverses choses : armes et armures d'aventuriers malheureux, ossements, petits trésors, ... Ensuite, en poursuivant le tunnel sur plusieurs lieues (avec divers embranchements, cul de sac et autres) on parvient à un cul-de-sac. Avec un **jet de Fouille Diff. 20**, les PJ arrivent à trouver une pierre qui bouge. En l'enlevant, on découvre une prise pour enlever une autre pierre, et ainsi de suite (comme dans un domino-cascade). De fil en aiguille, c'est tout un pan de mur qui peut être enlevé, et ainsi permettre aux PJ de sortir de la grotte. Ils ne se trouvent qu'à quelques lieues du port de Gurnak (**jet de Survie Diff. 15** pour s'orienter).

Gropophage :

Niveau : 14

PV : 210

PE : /

Att. : +17 (gourdin : 1d6 +1)

Déf. : +12

Sauv. : +22

Caractéristiques : For +9 , Dex +7 , Con +12 , Sag -4 , Int -4 , Cha +8.

Compétences : Intimidation +20 , Perception +9 , Survie +12.

Atouts : Piétinement.

Malheureusement, la nuit tombe rapidement et, dès qu'ils sont en ville, il leur faut trouver une auberge. Le lendemain, ils peuvent se rendre au marché.

ACTE VI *JOUR -6 — La vierge et la fleur*

Synopsis :

Les PJ se mettent en route, informé par un certain Docteur Kwin sur ce qu'ils ont à faire. Ils doivent aller chercher du sang de fille de chaman vierge et cueillir un *Nez de l'Ouest*.

Jour -6 :

Équipés comme jamais (sac à dos, rations, armes, ...), les PJ sont sur un chemin, à quelques lieues d'un village (qu'ils connaissent — c'est le leur en fait). Ils sont à pied et marchent d'un bon pas par cette jolie matinée. Pourtant, ils ont des mines sombres et ne parlent guère. Bientôt, ils sont rejoints par un homme pansu à dos de shrink qui les hèle : *Hé ! hé ! Attendez !* Dès qu'il arrive à leur hauteur, il tente de reprendre son souffle (il vient de faire un beau galop depuis le village) : *J'ai oublié de marquer sur la liste un ingrédient : un Nez de l'Ouest. C'est une fleur que l'on ne trouve qu'en haute montagne. Dès que vous l'aurez (avec également le sang de fille de chaman vierge que je vous ai indiqué), vous pourrez prendre le bateau à Gurnak pour rejoindre ensuite Markonge. Et là, vous suivrez les indications que je vous ai notées. N'oubliez pas de faire vite ! Dans trois semaines, il sera mort ...* Puis il repart au galop vers le village.

Si les joueurs sont un tantinet curieux, ils vont fouiller leurs affaires pour trouver ce mot. Ils découvrent alors bien un papier avec un en-tête explicite : il s'agit d'une feuille provenant d'un médecin réputé (il est noté *Docteur Kwin, médecine générale, guérisseur*). Sur la feuille, ils voient une liste d'ingrédients (*poudre de Per'lin-pin-pin, Nez de l'Ouest, la Gemme de Loktor, du sang de fille de chaman vierge*). À la suite, il est noté : *Se rendre chez Nostrâdus l'alchimiste, au cœur de la forêt de Cher-Bois, qui préparera la potion.*

Ingrédients pour l'antidote :

La liste du Docteur Kwin concerne tous les ingrédients nécessaires pour la préparation d'un antidote, que lui-même ne sait pas préparer, mais que se chargera de réaliser un alchimiste réputé mais rebouteux : Nostrâdus.

Voici ce que contient la liste et où trouver ces ingrédients.

— de la *poudre de Per'lin-pin-pin* : à trouver dans un marché (au prix de 15 DO le sachet).

— du *sang de fille de chaman vierge* : à quelques lieues se trouvent une épaisse forêt, refuge d'une tribu de sauvage guidée par un chaman (qui a une fille vierge ...).

— un *Nez de l'Ouest* : cette fleur rare qui ne se trouve qu'en montagne devrait être trouvée en suivant l'itinéraire normal, c'est-à-dire en traversant les monts à l'horizon afin de gagner le port de Gurnak.

— la *Gemme de Loktor* : le Docteur Kwin ne sait pas où la trouver, il faudrait demander à Nostrâdus pour le savoir.

Les PJ se remettent en route et leur chemin les mène tout droit vers des monts enneigés. Mais avant d'y arriver, ils doivent traverser une épaisse forêt dans les contreforts. C'est là que se trouve la tribu des Rî. Dans cette tribu, le chef se trouve être le Chaman Ribâ-Smati. Ils ne sont guère belliqueux mais détestent les étrangers, qu'ils évitent comme la peste. C'est là que les PJ vont devoir prendre leur premier ingrédient. En effet, sur la note, ils doivent trouver du sang de fille de Chaman vierge. Et en l'occurrence, Ribâ Smati a une fille vierge, Rimâ-Dras. Ils vivent dans une partie de la forêt possédant d'étranges marais propres (en fait des rizières sylvestres).

La première tâche des héros va donc être de se repérer (d'après des indications qu'ils auraient pu demander ou avoir sur la note) et de trouver le chemin jusqu'au territoire des Rî. Pour cela, ils peuvent avoir recours à des **jets de Connaissances (Légendes locales / Géographie (Basse-Hédulie))** pour connaître l'existence des Rî, ou encore des **jets de Connaissance (Nature)** ou de **Métier (Paysan)** pour se rendre compte que les marais propres sont des rizières sylvestres et donc qu'il y a un peuple intelligent qui vit dans les environs. Ensuite, comme les Rî n'aiment pas trop les étrangers, la difficulté va être de trouver des autochtones pour communiquer : **jet de Psychologie Diff. 20** dès qu'on en aperçoit un. Dès qu'ils approchent, les Rî s'enfuient dans les bois. Si les PJ recourent à la

magie, ils se terrent davantage encore. Au milieu du village se trouve un autel qui sent très très fort (un odeur de riz pour être précis). Un **jet de Mystères Diff. 15** fait découvrir la subtilité si les PJ pataugent : pour faire revenir des membres de la tribu, il faudra gagner la rizière, s'arranger pour "pêcher" (**jet de Métier (Paysan) Diff. 15**) un minimum d'un kilo de riz, puis venir le déposer sur l'autel. À ce moment, le chaman revient (il est obligé de dire la formule sacrée dès qu'une offrande est posée sur l'autel). Il peut être très couard, genre se rapprocher suffisamment par conscience professionnelle, mais pas trop par instinct de survie, puis essayer de fuir, alors ça ferait une belle course-poursuite avec les PJ qui devrait s'arranger pour ne pas l'abimer.

Une fois que le Chaman est attrapé et ramené au village, tous les Rî reviennent, tout en gardant leurs distances : ils ont peur mais n'osent pas attaquer (sauf si on fait du mal au Chaman). Ribâ-Smati connaît la langue commune, il peut donc servir d'interprète. Dès que la requête des héros est faite (avoir du sang de fille de chaman vierge), la population — et le chaman en particulier — semble plus réticent, tout en restant pacifique. Chez les Rî, c'est en effet un sacrilège. Ainsi, ils refusent de coopérer. Aux PJ alors de trouver un moyen de les forcer (chantage, persuasion, intimidation, échange, paiement, service, ...).

Dès que le Chaman accepte à contre-cœur, c'est gagné. Malheureusement, la fille, Rimâ-Dras, ne l'entend pas de cette oreille. On l'enferme pourtant dans une case avec les héros et le Chaman pour prendre son sang, mais le Chaman préfère ne pas voir ça et aucun Rî ne le veut non plus : il sort. Rimâ-Dras se débat tellement que, en voulant simplement lui faire une éraflure pour lui prendre un peu de sang, l'éraflure se transforme en coup de couteau mal placé (cœur, gorge ...). [j'avoue que j'hésite à demander un **jet de Métier (Guérisseur)** à une Diff. élevée, car s'ils réussissent ça risque d'être problématique pour la suite : il *faut* qu'ils ratent !] La conséquence est catastrophique : Rimâ-Dras est tuée sur le coup. Les PJ peuvent alors assumer leur maladresse ou s'enfuir en courant.

— Assumer la maladresse : à moins de faire une réussite critique sur un d20 lors d'un **jet de Diplomatie Diff. 35**, les Rî entreront dans une colère folle et se jetteront sur les PJ pour les mettre en pièce. Ce ne sont pas de grands guerriers, mais leur soif de vengeance les rend terriblement dangereux. Une réussite critique permet, les larmes dans les yeux, d'exprimer toute la douleur des PJ face à ce coup du sort ; le chaman se retranchera lui aussi dans la tristesse plutôt que dans la vengeance.

— S'enfuir : la case dans laquelle les héros se trouvent est faite en peaux. Avec un **jet d'Attaque Diff. 10**, il est aisé de découper la toile. Néanmoins, la partie la plus délicate reste la discrétion : faites faire un **jet de Discrétion en opposition avec la Perception de Ribâ-Smati**. En cas d'échec, ils sont repérés. En cas de réussite, ils peuvent gagner le couvert des arbres et s'enfuir.

Entre temps, j'espère qu'ils n'ont pas oublié de prendre du sang de Rimâ-Dras... Ce serait con de devoir revenir ...

Ensuite, ils continuent le chemin jusqu'aux premiers cols des montagnes (là, les éventuels poursuivants s'arrêtent, ils ne sont pas assez habillés pour supporter le froid). En suivant divers chemins, ils parviennent au passage le plus haut et doivent effectuer divers **jets de Perception Diff. 20**, d'**Escalade Diff. 15**, de **Connaissances (Nature) Diff. 15** ou encore de **Fouille Diff. 15** pour repérer et cueillir un *Nez de l'Ouest*.

Ribâ-Smati :

Niveau : 4

PV : 28

PE : 16

Att. : +5 (bâton : 1d6 +1)

Déf. : +6

Sauv. : +7

Caractéristiques : For +1 , Dex +2 , Con +2 , Sag +3 , Int +1 , Cha +2.

Compétences : Concentration +6 , Métier (Guérisseur) +6 , Perception +5 , Psychologie +5.

Atouts : Chaman.

Rî (Têtes à Claques) :

Niveau : 2

PV : 12

PE : /

Att. : +4 (mains nues : 1d4 +2 — gourdin : 1d6 +2)

Déf. : +3

Sauv. : +4

Caractéristiques : For +2 , Dex +1 , Con +2 , Sag +1 , Int +0 , Cha +0.

Compétences : Discrétion +3 , Perception +3 , Survie +5.

Atouts : aucun.

ACTE VII *JOUR -7 — Alrik l'infortuné*

Synopsis :

Les PJ partent chercher Alrik, un ami d'enfance qui a été attaqué par des bêtes sauvages et maudit par une mystérieuse congrégation.

Jour -7 :

Les personnages sont tous chez l'un des leurs ou dans une seconde résidence familiale par une belle matinée. Il font un jeu, discutent ou pintent, cela n'a pas vraiment d'importance. Bientôt, on vient frapper à la porte. C'est un petit garçon que vous connaissez bien, Jir'Do, qui amène un homme que vous n'avez jamais vu : un grand personnage aux yeux vifs, un baroudeur svelte.

M'sieur [nom du personnage chez qui l'on se trouve], dit le gamin, y'a ici un monsieur qui vous cherche ... Vous vous tournez vers l'homme qui en vient directement au sujet : J'étais sur la route, hier, lorsque j'ai trouvé ce sac (il montre un sac à dos en piteux état). En le fouillant un peu, j'ai découvert ce mot, attaché à l'une des sangles. J'ai mis du temps à vous trouver, voilà pourquoi je n'arrive que maintenant. Il tend un morceau de parchemin relativement déchiré mais déchiffrable : "SOS ! EMPORTE PAR ALLFLOUXE. BLESSE GRIEUVEMENT. PREVENIR [NOM DU PERSONNAGE CHEZ QUI L'ON SE TROUVE] POUR AIDE. MERCI. ALRIK"

Alrik est un ami de chacun des personnages présents. Dès que les PJ ont lu le message, il faut leur rappeler toutes les anecdotes avec de troublion d'Alrik (la fois où il a tenté de sauter par-dessus un torrent, qu'il s'est cassé la cheville, qu'il est tombé et qu'un PJ a dû aller le repêcher ; la fois où il a sauvé la vie de machin ou encore la fois où vous êtes entrés chez le sage du village de truc-bazard pour lui faucher son herbe At'choum). Bref, il faut que, d'un seul cri, tous les personnages disent : *On va le secourir !*

Les héros peuvent remercier le voyageur (avec une pièce d'or par exemple) et lui demander avant qu'il ne parte l'endroit précis où il a trouvé le sac. Il vous dira que cela se trouve à à peine 3h de marche sur la route Sud qui mène à Sindor.

Quand les héros sont sur le site, un **jet de Survie Diff. 15** (ou de **Perception / Fouille Diff. 20**) permet de repérer des traces très confuses. Avec un **jet de Connaissances (Basse-Hédulie / Nature) Diff. 15** (ou avec une réussite de **20+** sur le jet de **Survie** précédent), les PJ se rendent compte qu'il y a eu ici une bagarre, notamment avec un Allflouxe et un humain (Alrik ?), mais qu'un autre animal (un Cheyrek) y a également pris part. Il semblerait même que les deux bestiaux se soient disputés la proie. Finalement, quelle piste va-t-il falloir suivre ?

En effet, il est plus ou moins facile de reconnaître les deux itinéraires qu'ont pris ensuite les animaux (étant blessé, des taches de sang s'éloignent ici et là, l'Allflouxe a dû avoir une aile abimée ce qui l'a empêché de voler), mais il est impossible de dire lequel des deux a emporté Alrik.

VERS L'ALLFLOUXE : La piste de l'Allflouxe ne mène qu'à son nid, en très haute altitude. Il faut donc d'abord réussir à plusieurs instants **des jets de Survie** pour ne pas perdre la piste, puis commencer à grimper, voire à **Escalader**. Une fois arrivés sur le nid, tout ce qu'on découvre c'est une pile d'ossements, trois gros œufs de la taille d'une tête de Gnome et des lambeaux de vêtements. Un **jet de Perception Difficulté 10** permet de voir qu'il s'agit d'un morceau du pantalon d'Alrik (le PJ le sait car c'est lui qui le lui a offert à son anniversaire il y a 2 ans...). Mais il n'y a pas de trace d'Alrik. C'était une mauvaise piste. C'est lorsque les PJ arrivent à cette conclusion que débarque l'Allflouxe (en couple, si vous voulez corser).

Allflouxe :

Niveau : 11

PV : 110

PE : /

Att. : +9 (bec et griffes : 2d6)

Déf. : +11

Sauv. : +10

Caractéristiques : For +5 , Dex +8 , Con +6 , Sag +1 , Int +1 , Cha +0.

Compétences : Acrobaties +4 , Intimidation +2 , Perception +4 , Survie +2.

Atouts : Artiste de la tripaille , Science de l'embuscade , Vol.

VERS LE CHEYREK : La piste du Cheyrek est la bonne. En la suivant (**jet de Survie**), on arrive à une tanière à flanc de rocher. Mais les Cheyreks ne sont pas des idiots. Ils ont un sacré flair, et ils ont perçu l'approche des PJ. Ainsi, ils (il y en a trois) se sont retirés de leur "maison" pour prendre au piège les héros. Seul un **jet de Survie**, demandé par les joueurs, **Difficulté 15** (ou de **Perception Diff. 15** pour les joueurs qui aurait l'atout *Sixième sens*) permettra de le savoir. Sinon, ils tombent dans le piège : dès qu'ils sont entrés dans la grotte, au fond de laquelle est couché un corps inerte, les Cheyreks attaquent. Les PJ ont comme malus une faible liberté de mouvement (la grotte est étroite et basse de plafond) et la demi-obscrité. Dès que le combat est terminé, les héros peuvent aller voir comment se porte leur ami. Alrik est vivant, mais très mal en point. Blessé, il saigne de plusieurs plaies, et cela depuis au moins 24 heures. De plus, si certaines blessures proviennent de machoires de Cheyreks ou du bec d'un Allflouxe, d'autres restent énigmatiques. S'il y a un Guérisseur dans le groupe, il peut faire un **jet de Métier Difficulté 15** : s'il réussit, il parvient à découvrir que les mystérieuses blessures viennent d'un serpent venimeux, le Sardonard brûlant, dont le venin se propage depuis longtemps dans les veines d'Alrik. Ce serpent, qui n'est pas mortel si l'on s'y prend à temps, peut le devenir au bout de trois semaines (le venin brûle le sang au fur et à mesure). Or, cela fait peut-être quatre ou cinq jours qu'Alrik est sans soin. Le fait que les Cheyrek ne l'aient pas mangé doit venir du goût qu'aura pris sa chair depuis que le serpent l'a mordu.

Immédiatement, les héros ramènent Alrik dans leur village.

Seulement voilà : sur la route, un personnage en tunique et cagoule blanches les attend. *Arrêtez-vous. Je suis envoyé par une importante congrégation, en accord avec les instances supérieures qui gouvernent ce monde. Votre compagnon, celui qui est inconscient, a provoqué un sacrilège monstrueux, et les divinités ont demandé sa mort pour réparer son acte audacieux. Vous commettriez une grave erreur en entravant ainsi les desseins des dieux. Laissez-le moi et allez-vous en, ou vous subirez vous aussi la punition divine.* Si les PJ refusent (en tout cas, on l'espère), il les maudit, leur promettant les mêmes douleurs et souffrances ...

De retour au village, ils faudrait prévenir le guérisseur de la région, le docteur Kwin.

Lorsqu'il est au chevet du blessé, il peut dire ce que le guérisseur a dit précédemment (les mystérieuses blessures viennent d'un serpent venimeux, le Sardonard brûlant, dont le venin se propage depuis longtemps dans les veines d'Alrik. Ce serpent, qui n'est pas mortel si l'on s'y prend à temps, peut le devenir au bout de trois semaines (le venin brûle le sang au fur et à mesure). Or, cela fait peut-être quatre ou cinq jours qu'Alrik est sans soin. Le fait que les Cheyrek ne l'aient pas mangé doit venir du goût qu'aura pris sa chair depuis que le serpent l'a mordu). Il ajoutera que les jours d'Alrik sont désormais comptés : dans une quinzaine de jours au grand maximum, il sera mort.

Cependant, je connais un alchimiste un peu rebouteux qui s'y connaît en contre-poison. Il ne vit pas à côté, hélas. Pourtant, je suis persuadé que, lui, pourrait préparer l'antidote qui permettra à votre ami de revenir à la vie. Il dresse alors une liste d'ingrédients nécessaires à la préparation de l'antidote. Voyez-vous, je suis moi-même incapable de préparer l'antidote. Dès lors, si vous souhaitez sauver votre ami, vous pouvez partir à la recherche des ingrédients et aller retrouver l'alchimiste afin de lui demander de préparer l'antidote. Je resterai au chevet d'Alrik afin de prolonger au maximum ses jours et ainsi lui permettre de vous attendre. De plus, j'enverrai une Messange pour prévenir Nostrâdus (l'alchimiste dont je vous parlais) de votre arrivée.

Les personnages peuvent peut-être prendre du repos, faire leurs courses au marché (c'est un petit village, il n'y a donc que peu de produits à vendre). Ensuite, ils peuvent se mettre en route.

Dès qu'ils ont parcouru quelques lieues, ils se réveillent chez le sage Kreud.

Cheyrek :

Niveau : 7

PV : 70

PE : /

Att. : +13 (morsure : 2d6 +5, griffes : 1d6 +5)

Déf. : +10

Sauv. : +9

Caractéristiques : For +5, Dex +5, Con +5, Sag +3, Int +1, Cha +3.

Compétences : Discrétion +8, Escalade +11, Fouille +15, Intimidation +12, Perception +8.

Atouts : Artiste de la tripaille, Attaque sournoise.

ACTE VIII *RETOUR AVEC L'ANTIDOTE*

Synopsis :

Les PJ doivent maintenant faire diligence : il leur faut soigner Nostrâdus pour qu'il soit capable de préparer l'antidote d'Alrik, puis rentrer le plus rapidement possible à son chevet pour le sauver.

Nostrâdus :

Depuis les sept jours qui ont été nécessaires aux héros afin de se souvenir de ce qu'ils avaient fait, Nostrâdus ne s'est pas réveillé. Il est resté auprès du sage Kreud, mais rien de ce qu'il a pu lui donner ne l'a fait sortir de l'inconscience. Kreud ne sait plus quoi tenter, il avoue son incompréhension face à cet état. *Peut-être de la liqueur de stampa pourrait-elle lui donner le coup de fouet nécessaire. Malheureusement, je n'en ai plus. Il faudrait aller auprès de Gústav', le fermier de Foulste, pour lui demander s'il a encore quelques plants de stampa : il m'en faudrait au minimum 4, mais 8 seraient préférables, pour faire le volume nécessaire de liqueur. Gústav' habite un peu à l'extérieur du village. Il n'aime guère voir des gens, en particulier des étrangers. Soyez donc prudent ...*

En sortant du village, les PJ voient apparaître une large ferme. *La ferme est construite à flanc de colline. Son toit de chaume semble relativement vieux. Les murs de pierres sont couverts de mousses. Pourtant, malgré cet état d'abandon, les champs tout autour sont somptueusement entretenus. Des blés blonds entourent l'habitation, ainsi que d'autres plantations au-delà. Les volets sont fermés et un haut mur d'un mètre et demi entoure la maison et le jardin. Une barrière de bois permet traverser ce dernier, mais elle est fermée elle-aussi. À côté, une grosse cloche est pendue à une perche.*

Si les PJ ne sonne pas la cloche, le vieux Gústav' qui épie derrière ses volets envoie un carreau d'arbalète sur le premier personnage. Il ne peut l'éviter qu'avec un **jet de Défense Diff. 20**. En cas d'échec, il perd 1d6 PV. *Allez-vous en, morveux ! Fichez-moi l'camp avant que je ne vous transperce, bande de voyoux !* Si les héros continuent néanmoins d'avancer, le fermier continue de faire pleuvoir les projectiles.

Si les PJ sonne la cloche, le vieux apparaît dans le cadre de la porte, pointant une arbalète sur le groupe : *Quéqu'vous voulez ? J'ai rien pour vous, moi, rien ! Allez-vous en avant que je n'vous transperce avec ça !* Si les personnages disent qu'ils souhaitent avoir des plants de stampa, celui-ci dira qu'il n'en a pas (ce qui est faux). Un **jet de Connaissance (Nature)** ou de **Métier (Paysan) Diff. 15** permettra à un PJ de constater qu'une parcelle de l'exploitation de Gústav' est consacrée aux stampas. Pourtant, même s'il reconnaît qu'il en possède, il refusera de leur en donner. Dès que les PJ ont dit qu'ils sont envoyés par le sage Kreud, il se montre suspicieux, mais déjà plus enclin à considérer leur demande. Après cela, un **jet de Diplomatie opposé à sa Psychologie** sera nécessaire. Pour chaque tentative d'Intimidation, prenez une Krâsse, à ajouter à la Psychologie de Gústav' lors du jet de Diplomatie (Exemple : les PJ ont tenté trois fois d'Intimider Gústav', qui ne s'est pas laissé faire et qui a refusé de plus belle ; lors de la tentative de Diplomatie, je lance trois Krâsses, une réussi : le jet de Diplomatie ne s'oppose plus à 1d20 +7, mais à 1d20 +11 (j'utilise des d4 comme dK)).

Si les PJ sont parvenus à la convaincre, il accepte de vendre des plants, mais à un prix exorbitant : 5 DO le plant.

Gústav' :

Niveau : 6

PV : 48

PE : 19

Att. : +10 (arbalète : 1d6 +2 ,
gourdin : 1d6 +4)

Déf. : +9

Sauv. : +7

Caractéristiques : For +4 , Dex
+2 , Con +3 , Sag +1 , Int +2 , Cha +3.

Compétences : Bluff +7 ,
Connaissance (Nature) +6 ,
Diplomatie -8 , Intimidation +10 ,
Métier (Paysan) +8 , Perception +3 ,
Psychologie +7.

Atouts : Réfractaire à la magie.

S'il est arrivé malheur à Gústav', il leur faudra réussir un **jet de Connaissances (Nature)** ou de **Métier (Paysan) Diff. 15** afin d'identifier, dans le désordre de sa maison, quels sont les plants de stampa, ou alors simplement ramener tout au sage Kreud.

De retour chez le sage, si jamais il apprend que Gústav' est mort, celui-ci refuse d'aider encore des assassins. Seules des explications concernant un accident malheureux, suivies d'un **jet de Bluff Diff. 20** pourront le convaincre. Sinon, il ne reste que l'**Intimidation Diff. 20**, mais il ne le fera pas de gaieté de cœur. En cas d'échec d'Intimidation, il tentera de fuir pour se réfugier parmi la population de Foulste. Seul un **jet d'Acrobaties Diff. 20** permettra de le rattraper lorsqu'il sortira par la porte de derrière. Il peut également la jouer plus subtilement et dire qu'il va chercher un ingrédient dans sa réserve, puis filer à l'anglaise : un **jet de Perception Diff. 25** sera alors nécessaire.

Si Gústav' est toujours vivant, pas de problème donc. Kreud se charge de préparer la mixture. Si les héros n'ont rapporté que 4 plants, faites **jeter 1d6** aux joueurs : sur un chiffre pair, pas de problème la préparation est réussie ; sur un chiffre impair, Kreud se maudit et prévient qu'il a raté la préparation, il faut donc aller chercher de nouveaux plants.

Lorsque la préparation est réussie, Kreud la fait avaler à Nostrâdus qui, en commençant à tousser, s'éveille.

Malheureusement, son état d'inconscience d'une semaine a plus profondément altéré sa mémoire que celle des PJ : il est complètement amnésique ! Il faudra à Kreud deux journées d'hypnose et de potions miraculeuses afin de lui faire retrouver un minimum de souvenirs inconscients qui lui permettront de provoquer un choc et ainsi de se souvenir de qui il est.

Lorsque tous les personnages sont prêts, ils peuvent retourner chez l'alchimiste pour que celui-ci prépare l'antidote pour Alrik. Avant de partir, le sage Kreud leur demande 40 DO pour l'hébergement, la nourriture et les soins apportés à chacun durant plus d'une semaine !

De retour dans la forêt de Cher-Bois, l'alchimiste peut préparer à son aise l'antidote, à condition que les personnages aient tous les ingrédients ! Cela prend une bonne demi-journée, durant laquelle les PJ peuvent se reposer.

Ensuite, ils peuvent prendre le chemin du retour. Ils doivent d'abord retraverser la forêt (et peuvent à nouveau rencontrer des louvopards particulièrement revenchards), puis gagner le port de Markonge.

Là, ils devront peut-être trouver une auberge pour passer la nuit, puis essayer de trouver un bateau pour Gurnak en Basse-Hédulie. Des **jets de Renseignements** seront nécessaires, puis de **Diplomatie** avec le capitaine Riboar, qui souhaite les faire payer 8 DO par personne la traversée. Il n'a pas l'habitude de transporter des passagers mais accepte de faire une exception.

L'attaque des pirates :

Au milieu de la vaste étendue d'eau, une voile noire fait bientôt son apparition sur l'horizon, droit devant. Il s'agit de pirates : il y a plusieurs Hommes, mais aussi des Nains, qui ont installé à bord des engins à poudre (des canons). Dès qu'ils se sont bien rapprochés du bateau du capitaine Riboar, ils font tirer les trois canons qui ravagent le pont : trois des huit membres d'équipage sont tués sur le coup. Quant aux PJ qui se trouveraient sur le pont central (ni à la proue, ni à la poupe), ils doivent réussir un **jet de Dextérité Diff. 20** pour éviter des dégâts. En cas d'échec, le personnage perd autant de PV que la différence entre la difficulté (20) et son score.

Si jamais un PJ qui a la compétence **Métier (Marin)** souhaitait prendre la barre, le capitaine lui la laisse sans réchigner si son bonus est supérieur à 5 (sinon, il doit faire un **jet de Bluff**, de **Diplomatie** ou d'**Intimidation Diff. 15** pour le convaincre). La barre se trouve à la poupe. Lors de la manœuvre des pirates précédent le tir des canons, un jet de **Métier (Marin) Diff. 15** permet de placer le bateau dans un angle plus délicat, qui ne permet qu'à deux canons de tirer (le jet de

Dextérité atteint alors une **Diff. de 15** ; avec un résultat supérieur ou égal à **20** au jet de Métier (Marin), la **Diff.** du jet de **Dextérité** passe à **10** car un seul canon a pu tirer.

Après l'attaque aux canons, c'est l'abordage : sept grappins s'accrochent un peu partout et les pirates arrivent par grappe entière.

Gründar, chef Pirate :

Niveau : 7

PV : 59

PE : /

Att. : +10 (cimenterre : 2d6 +4)

Déf. : +10

Sauv. : +8

Caractéristiques : For +4 , Dex +2 , Con +4 , Sag +0 , Int +2 , Cha +4.

Compétences : Acrobaties +6 , Escalade +5 , Intimidation +10 , Métier (Marin) +8 , Natation +4 , Perception +4.

Atouts : Armes et armures de professionnels , Enchaînement.

Pirates Hommes (Têtes à Claques) :

Niveau : 3

PV : 13

PE : /

Att. : +6 (sabre : 2d6 +3)

Déf. : +5

Sauv. : +1

Caractéristiques : For +3 , Dex +2 , Con +0 , Sag +0 , Int +0 , Cha +0.

Compétences : Acrobaties +6 , Escalade +6 , Métier (Marin) +3 , Natation +4 , Perception +1.

Atouts : Armes et armures de professionnel , Jeu de jambes.

Pirates Nains (Têtes à Claques) :

Niveau : 3

PV : 13

PE : /

Att. : +6 (hache : 2d6 +3)

Déf. : +7

Sauv. : +1

Caractéristiques : For +3 , Dex +2 , Con +0 , Sag +0 , Int +0 , Cha +0.

Compétences : Acrobaties +3 , Discrétion +6 , Métier (Marin) +3 , Natation +2 , Perception +1.

Atouts : Armes et armures de professionnel , Nain.

Après le combat, les PJ peuvent Fouiller les corps de leurs adversaires, mais il n'en auront guère le temps car leur bateau est en train de sombrer. Le capitaine Riboar exhorte tout le monde à gagner le bateau des pirates. Il tente en plus de s'emparer le plus possible de caisses de sa cargaison et demande aux héros de l'aider. Ceux-ci peuvent refuser ou accepter. Selon cette dernière alternative, ils devront faire un **jet d'Acrobaties Diff. 10 +1dK** pour ramener une caisse. S'il veulent en ramener une deuxième, c'est le même jet, mais avec deux Krâsses ajoutées à la Difficulté, une troisième correspond au même jet avec trois Krâsses, etc. En effet, le bateau coule de plus en plus et le pont est de plus en plus dangereux, surtout avec le mât qui menace de se briser, les poulies qui risquent d'assommer quiconque s'y aventure, et les voiles qui peuvent emprisonner un imprudent. En cas d'échec à l'un de ces jets, le joueur tombe à l'eau, un **jet de Natation puis d'Escalade Diff. 10** permettront de remonter à bord.

Si les PJ parviennent à ramener un minimum de 5 caisses, Riboar les remerciera. S'ils ont ramené plus de 10 caisses, il sera encore plus expressif dans sa gratitude.

Après un rapide examen du bateau des pirates, Riboar constate que dans la cale sont amassés leurs anciennes prises. Ils y en a environ pour plus de 3 000 DO. Si les PJ ont ramené plus de 10 caisses, le capitaine ne prendra que 1 200 DO pour se dédommager (bateau et cargaison) et laissera le reste aux aventuriers. S'ils ont ramené entre 5 et 10 caisses, le capitaine s'emparera de 1 800 DO (il invoquera la même raison). Enfin, si les PJ n'ont sauvé aucune caisse, il ne consentira qu'à leur laisser 300 DO (toujours pour la même raison).

Enfin, en fin de journée, ils accosteront à Gurnak, où les PJ devront tenter de passer la nuit.

Home sweet home :

Il reste enfin aux PJ à traverser les montagnes puis la forêt des Rî pour retrouver le Docteur Kwin et Alrik.

Pour traverser la montagne, cela ne devrait pas poser de problème, mis à part une petite embuscade de la part de la mystérieuse congrégation. Au milieu d'une piste ordinaire, une profonde fosse a été creusée. Si les joueurs demandent un jet de **Perception**, celui-ci est de **Diff. 20**. S'ils ne

demandent rien, la **Diff.** est de **25**. Si un personnage a l'atout *Sixième sens*, la **Diff.** est de **20** pour lui. Si les jets échouent, les héros sont précipités dans la fosse et doivent réussir un **jet d'Acrobaties Diff. 15** ou perdre 1d4 PV.

— Si les PJ sont dans la fosse, une grosse vingtaine de Mystiques viennent entourer celle-ci. L'un d'eux prend alors la parole : *Voilà, l'heure de payer votre sacrilège a enfin sonné. Vous nous avez échappé, mais aujourd'hui les dieux remettent les comptes à égalité. Vous allez mourir et votre esprit souffrira encore de plus grande douleur que votre corps dans les minutes qui vont suivre.* À ces mots, il s'empare d'une pierre et la jette sur l'un des PJ, qui doit à nouveau réussir un **jet d'Acrobaties Diff. 20** ou perdre 1d6 PV. Les autres Mystiques font de même : les héros vont devoir se sortir de ce mauvais pas. Ils peuvent utiliser des armes de jets s'ils en ont. Un Troll peut tenter un Lancer de gens. Ou encore, ils peuvent essayer de remonter hors de la fosse. Pour cela, ils doivent réussir un **jet d'Escalade Diff. 15**, avec le nombre de Krâsses suffisantes pour rendre compte de la pluie de projectiles. De toute façon, à chaque round les PJ doivent réussir un **jet d'Acrobaties Diff. 20** ou subir 1d6 points de dégâts.

— Si les PJ ne sont pas tombés dans le piège, la voix provient de plus haut : les Mystiques surplombent les héros du haut de divers rochers. Là aussi ils peuvent, après le petit discours, commencer à faire pleuvoir les cailloux. Les **jets d'Acrobaties** sont alors de **Diff. 15**. Les jets d'Escalade ne sont pas nécessaires pour charger ou pour attaquer, mais rappelez-vous qu'ils sont une vingtaine.

Enfin, il reste aux héros à traverser la forêt des Rî. Cela peut se faire sans encombre, ou encore ils peuvent faire un **jet de Discrétion Diff. 20** et si l'un d'entre eux échoue, le groupe se fait repérer, ou encore les Rî attaquent, qu'importe comment. En fait, cela dépend surtout de la manière dont ils se sont séparés la dernière fois : est-ce que les PJ ont décimé leur village ? Alors ce serait le moment d'une juste vengeance ...

Voilà, finalement, ils regagnent le village, je vous laisse décider (en fonction de la partie aussi, si les joueurs ont fait diligence ou non) si Alrik est toujours vivant ou si, les larmes aux yeux, le Docteur Kwin leur avoue qu'il s'est éteint sans reprendre conscience la veille au soir.

Ce que Alrik pourrait révéler au sujet de la mystérieuse congrégation ferait l'objet — selon moi — d'une saga ultérieure ...

Mystiques :

Niveau : 6

PV : 29

PE : 34

Att. : +9 (épée : dégâts 1d6 +1)

Déf. : +10 (bouclier)

Sauv. : +9

Caractéristiques : For +1 , Dex +1 , Con +3 , Sag +4 , Int +4 , Cha +2.

Compétences : Concentration +15 , Connaissances (Mystères) +9 , Déguisement +6 , Discrétion +7 , Intimidation +4 , Perception +10.

Atouts : Pouvoir Magique (mineur ou Majeur, au hasard sur les tableaux pp. 137-138) , Pouvoir discret.