

LE TRÉSOR DES TRENTE PILIERS

Ce scénario convient bien à un groupe de PJ de niveaux 3-4

ACTE I *UN DOUBLE RENDEZ-VOUS*

Synopsis :

Les héros seront confrontés à deux personnes/groupes qui leur donneront un rendez-vous, tout aussi suspect l'un que l'autre. Au bout du compte, l'un se révélera un piège, tandis que l'autre sera la proposition d'une quête. De toute façon, le groupe que les héros auront choisi de délaissier interviendra durant le rendez-vous avec l'autre groupe.

Jaclare :

Les héros viennent d'arriver à Jaclare, ville portuaire sur la Mer du Ponant. [Ils arrivent par exemple directement d'Eckmül par bateau, où ils s'étaient bien reposés après leurs dernières aventures. Ils comptaient remonter vers la Haute Souardie au nord afin d'aller chasser le Dahu sauvage dans les contreforts des Monts Exsangues. Le premier bateau en partance d'Eckmül étant à destination de Jaclare, ils s'y étaient invités.]

En débarquant, l'après-midi touchant à sa fin, la première occupation des héros serait de trouver une auberge pour passer la nuit. Bien entendu, il existe trois catégories d'auberge à Jaclare (comme partout, d'ailleurs) :

- *L'Auberge du Beau Nain Fringant* (Bouge) ;
- *La Tante Verne* (Taverne classique) ;
- *Aux Voiles Ensoleillées* (Auberge haut de gamme).

Qu'importe l'auberge qu'ils choisiront, les héros recevront la visite du même personnage (mais pas de la même manière) : Kornio, un petit homme à l'air suspect.

La Guilde des Trésoriers

Rien à voir avec des gestionnaires ou des économes de pacotilles. Non. La *Guilde des Trésoriers* est une association d'aventuriers et de chercheurs de trésors. Elle centralise des informations (officieuses ou officielles) concernant des missions rémunératrices (de la chasse au trésor à la capture d'individu moyennant récompense en passant par le vol par effraction chez un concurrent).

Il est de notoriété publique que la *Guilde des Trésoriers*, bien qu'elle n'agisse pas toujours avec la plus grande légalité, rend des services inestimables aux autorités (de Jaclare notamment, où se situe la maison-mère de la guilde), qui ferment alors les yeux sur ses pratiques douteuses.

Cette guilde opère de manière très hermétique : les personnes étrangères sont peu appréciées des professionnels et certains prétendent que plusieurs 'curieux' auraient mystérieusement disparus ...

Parmi les conversations dans l'une ou l'autre auberge, les héros peuvent apprendre que, récemment, la *Guilde des Trésoriers* semble s'activer inhabituellement : des rumeurs vont bon train à propos d'une affaire particulièrement juteuse (la guilde a la réputation de ne pas se déplacer pour des brouilles).

À vous de compléter ces informations si vous le souhaitez et de rendre plus difficile l'accès à certains renseignements. Dans le *bouge*, une oreille attentive ne devrait pas avoir de mal à entendre l'essentiel. Mais dans la *taverne classique* et dans l'*auberge haut de gamme*, cela sera plus difficile.

L'Auberge du Beau Nain Fringant (Bouge)

Cette auberge à proximité des docks est tenue par un Nain qui, aime-t-il à raconter, a visité toutes les maisons de plaisir de la Souardie. Trouvant que Jaclare correspondait à un désert dans le commerce de la chair, Dunelain a décidé d'y installer son oasis et se trouve à la tête d'une bonne équipée de compagnes provenant d'un peu partout du monde de Troy.

En voyant les bourses qui pendent aux ceintures des arrivants, Dunelain les encourage à s'installer et leur propose les services de son établissement (bière, filles, pain ou une chambre soit partagée avec une fille, soit avec d'autres visiteurs).

Une fois installés, les héros peuvent prêter l'oreille aux diverses conversations qui s'entrecroisent. Parmi elles, des informations concernant la *Guilde des Trésoriers* peuvent être intéressantes (voir encadré *La Guilde des Trésoriers* supra).

C'est parmi ces discussions, après que les héros se soient attablés (ou couchés, ou autre) qu'apparaît Kornio. Dissimulé sous une cape à capuchon, ce petit homme semble sur ses gardes. Jetant des coups d'œil de droite et de gauche, il leur dit qu'il aimerait les entretenir d'une affaire qui pourrait les intéresser. Cependant, il ne peut en parler dans cet endroit, suspectant des oreilles indiscrettes. Il propose alors un rendez-vous : à minuit dans l'entrepôt 11 des docks (la porte arrière sera ouverte).

Malgré toutes les questions des héros, Kornio refusera de révéler davantage qu'un maigre : « il y a beaucoup à y gagner ... ».

Après son départ, une bagarre éclate dans la taverne : deux clients se disputent les faveurs d'une Darshanide aux yeux coquins. Le plus costaud s'empare d'un banc qu'il lance à travers la salle, en direction des héros (qu'il ne visait pas). Un **jet de Sauvegarde Diff. 15** est nécessaire : chaque joueur qui échoue reçoit **1d4 Dégâts**. Ensuite, c'est aux joueurs de voir s'ils veulent participer à la baston ou pas. Derrière eux se trouve la sortie (ils peuvent déjà avoir payé leurs consommations et pouvoir ainsi filer à l'anglaise, ou se faire poursuivre par les sorteurs). Sinon, la baston se généralise, il n'y a pas vraiment de 'camp', c'est un peu chacun pour soi. La taverne compte une vingtaine ou une trentaine de Têtes à Claques (voir encadré *Baston*). Les deux protagonistes qui ont lancé la bagarre peuvent compter comme des chefs (voir encadré *Baston*). De toute façon, les héros sont obligés de s'en aller, soit parce que la bagarre ne leur apportera rien, soit parce que tout est dévasté et que Dunelain met tout le monde dehors, ...

En sortant, les héros rencontrent un groupe de 3 personnes (qui présentent pas trop mal) et qui leur tient à peu près ce langage : *Le rendez-vous proposé est un piège. Nous, la Guilde des Trésoriers, avons une véritable affaire à vous proposer : pour l'entendre, présentez-vous à minuit au pied de la tour abandonnée sur le mur ouest. Vous avez beaucoup à y gagner.* Des miliciens approchant suite à la bagarre, les trois hommes en resteront là.

BASTON

Têtes à Claques : **Piliers de comptoir**

Niveau : 3

PV : 15

PE : 7

Att. : +5 (poignard et autre : dégâts 2d6 +3)

Déf. : +5

Sauv. : +6

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

Compétences : Acrobatie +5, Intimidation +4, Métier (Marin) +3, Natation +4, Survie +5.

Atouts : Armes et Armures de professionnel, Charge furieuse.

Chef 1 : **Battagnol** (grosse brute)

Niveau : 4

PV : 38

PE : 7

Att. : +8 (banc-massue : dégâts 2d6 +5)

Déf. : +6

Sauv. : +6

Caractéristiques : For +5, Dex +0, Con +4, Sag +0, Int +0, Cha +2.

Compétences : Intimidation +7, Dressage +5, Natation +4, Perception +5.

Atouts : Armes et Armures de professionnel, Attaque dévastatrice.

Chef 2 : **Küpjârê** (sournois)

Niveau : 4

PV : 31

PE : 14

Att. : +5 (dague : dégâts 2d6 +2)

Déf. : +8

Sauv. : +4

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

Compétences : Bluff +6, Concentration +8, Déguisement +4, Discrétion +6, Perception +4.

Atouts : Armes et Armures de professionnel, Attaque sournoise.

La Tante Verne (Taverne classique)

Ici, l'ambiance est sobre. Pas de bruits intempestifs ou de grognements gutturaux. La Tante Verne (la patronne) est une femme imposante plantée derrière le comptoir (peut-être est-elle bloquée à cause de ses rondeurs ?). Son rire, pourtant, la rappelle à tous. Elle dirige d'une poigne serrée son auberge et personne n'oserait s'opposer à elle. Peut-être est-ce aussi dû à la présence des soldats qui s'abreuvent souvent dans son établissement et qu'elle connaît tous par leur prénom. La taverne se situe en effet à proximité de la caserne et est le rendez-vous préféré des soldats après leur service (voire pendant).

Les services que propose Tante Verne sont courants : un bon plat chaud, des boissons rafraîchissantes servies dans des verres propres, des chambres de 2 ou 3 lits. Dès que les héros franchissent la porte, ils sont d'abord hélés par la propriétaire pour les prier vertement de s'essuyer les pieds, non mais ... Les soldats jettent quelques coups d'œil curieux, mais poursuivent leurs conversations comme si de rien n'était.

Une fois installés (/attablés / couchés) et après avoir peut-être entendu l'une ou l'autre info sur la *Guilde des Trésoriers*, les héros sont rejoints par Kornïo. Inquiet, il leur dit qu'il aimerait les entretenir d'une affaire intéressante. Cependant, il ne peut en parler dans cet endroit à cause des soldats. Il propose un rendez-vous : à minuit dans l'entrepôt 11 des docks (la porte arrière sera ouverte). Il ne dira rien de plus que : « il y a beaucoup à y gagner ... ».

Quelque temps après son départ, une serveuse apporte à la table des héros un message laissé par un groupe d'individus (en fait, il s'agit d'émissaires de la *Guilde des Trésoriers*, si jamais vos héros veulent le demander à la serveuse : les émissaires n'aiment pas trainer trop près des soldats, même si des arrangements tacites ne les opposent pas officiellement). Voici le contenu du message : *Aventuriers, le rendez-vous qui vous a été proposé est un piège. N'y allez pas ; nous connaissons cet individu qui cherche à vous nuire. Si vous voulez nous rencontrer, venez nous retrouver à minuit au pied de la tour abandonnée, le long du mur ouest. Nous vous expliquerons tout. Vous avez beaucoup à y gagner. La Guilde des Trésoriers.*

Aux Voiles Ensoleillées (Auberge haut de gamme)

Dans cette superbe auberge, tout est mieux : services, politesse, même le prix qui est particulièrement gonflé. Plusieurs petites pièces confortables sont aménagées autour d'une salle au centre de laquelle se tient un bar rond. Aux murs pendent de larges étoffes colorées qui ajoutent un cachet très maritime : il s'agit de voiles de navires (qui n'ont jamais servi) en soie. À leur arrivée, les PJ sont conduits dans un boudoir parsemé de coussins. Un serveur pincé prend les commandes.

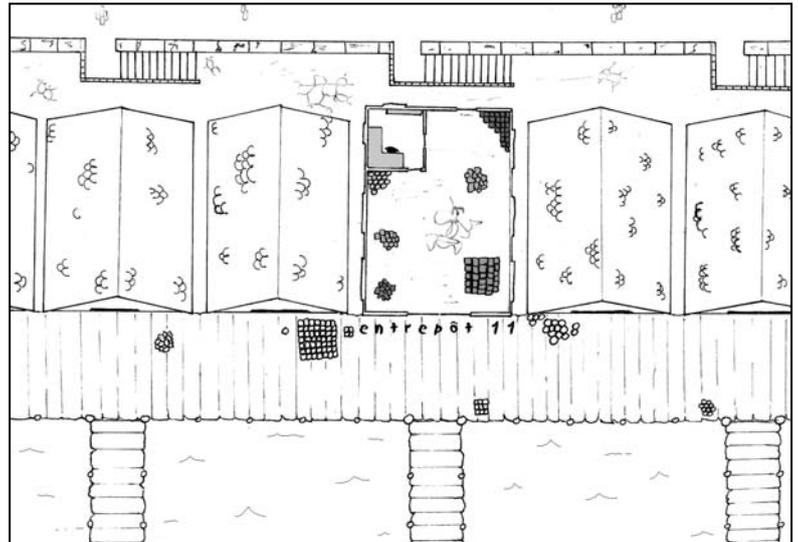
Peu après, un commerçant du nom de Kelif se présente au rideau du boudoir et demande s'il peut venir leur parler. Il est enjoué, souriant et se dit très curieux, toujours avide de discuter avec de nouvelles têtes. À sa suite vient un serviteur, qui reste toujours à moins de 2 m de lui et qui répond aux moindres caprices de son maître. En discutant avec lui, nulles difficultés pour obtenir des renseignements (voir encadré *La Guilde des Trésoriers*).

Une fois qu'il est parti, arrive Kornïo. C'est toujours la même rengaine : il est suspicieux, propose une affaire alléchante mais refuse d'en dire plus dans un endroit public. Il propose un rendez-vous (à minuit dans l'entrepôt 11 des docks — la porte arrière sera ouverte). Il n'en dira pas davantage.

Après son départ, le serveur arrive, ennuyé : il dit que le patron souhaite qu'ils quittent son établissement, à cause des fréquentations des héros : Kornïo n'est pas connu comme quelqu'un d'honnête. Pour appuyer sa demande, deux Trolls enchantés (et habillés en pingouin) pointent leur nez. Si vos héros préfèrent se battre, pas de problème : faites intervenir la milice ou des soldats (ils devront soit fuir soit passer la nuit au poste et recevoir un message en sortant le lendemain disant que le rendez-vous est reporté à minuit de cette nuit). En sortant (de l'auberge ou de prison), des membres de la *Guilde des Trésoriers* viennent s'entretenir avec vos héros. Voici ce qu'ils disent : *Le rendez-vous proposé est un piège. Nous, la Guilde des Trésoriers, avons une véritable affaire à vous proposer : pour l'entendre, présentez-vous à minuit au pied de la tour abandonnée sur le mur ouest. Vous avez beaucoup à y gagner.* Des soldats approchant, les émissaires en resteront là et s'en iront.

Le rendez-vous de Kornio :

L'entrepôt 11 se situe sur les docks, entre le n°10 et le n°12 (comme par hasard !). Les entrepôts étant particulièrement grands, ils projettent des ombres impressionnantes sur les quais de bois. Des tas de marchandises diverses obstruent parfois le passage ou sont juste là pour rendre l'atmosphère suspicieuse (voir plan). La porte arrière de l'entrepôt est bel et bien ouverte et, en entrant, vous retrouvez Kornio. De manière générale, tous les entrepôts se ressemblent : un très vaste espace occupé par diverses marchandises et un petit bureau. C'est dans ce dernier que vous attend Kornio, mais ... il n'est pas seul. Deux autres personnes l'accompagnent, Tazal et Ryckel. Tous trois arborent le même air inquiet, suspicieux.



KORNIO :

Niveau : 4

PV : 31

PE : 18

Att. : +4 (dague : dégâts 1d6 +1 — arbalète : 2d6)

Déf. : +6

Sauv. : +6

Caractéristiques : For +1, Dex +5, Con +0, Sag +3, Int +4, Cha +0.

Compétences : Bluff +4, Concentration +6, Connaissance (Monts Exsangues) +7, Déguisement +7, Discrétion +9, Métier (Faussaire) +9, Métier (Musicien) +4.

Atouts : Pouvoir magique (pouvoir écrire l'écriture de quelqu'un d'autre si elle a été vue — Pouvoir Majeur : ne fonctionne que lorsque les mains et les pieds se touchent), Pouvoir discret, Contacts, Armes et armures de professionnel.

TAZAL :

Niveau : 2

PV : 19

PE : 18

Att. : +3 (dague : dégâts 1d6 — arbalète : 2d6 +2)

Déf. : +6

Sauv. : +4

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

Compétences : Bluff +6, Concentration +4, Déguisement +5, Discrétion +7, Escamotage +8, Fouille (+6), Métier (Serrurier) +6.

Atouts : Pouvoir magique (pouvoir trouver les poches à distances — Pouvoir mineur), Gnome de Troy, Armes et armures de Professionnel, Spécialisation (arbalète +2).

RYCKEL :

Niveau : 3

PV : 26

PE : 5

Att. : +8 (hache : dégâts 2d6 +5)

Déf. : +4

Sauv. : +4

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

Compétences : Dressage +4, Equitation +4, Escalade +6, Métier (Cuisinier) +3, Survie +5.

Atouts : Armes et Armures de professionnels, Spécialisation (hache +2), Résistant.

Après les précautions d'usage (*Vous n'avez pas été suivis ?*), Kornio en vient au vif du sujet, encadré du Gnome et de la brute qui lui servent de compagnons.

Je suis ... comment dire ... un peu cartographe. Oui, cartographe de terrain. Je voyage beaucoup et je prends des notes pour réaliser après des cartes que je vends. Je vous le dis tout de suite, mes cartes s'achètent très chères car je suis un professionnel. Durant l'un de mes voyages, qui m'a mené du nord au sud des Monts Exsangues, j'ai découvert les traces d'une région particulièrement intéressante : la Dalousie. Malheureusement, les ... événements nous ont contraints, mes compagnons et moi-même, de dévier de cette route. Pourtant, ma volonté de cartographier cette zone perdure, quoique je ne pourrai moi-même l'effectuer avant quelque temps, étant lié par des contrats qui vont m'en éloigner. Ainsi, je souhaiterais ... "sous-traiter" cette

cartographie avec vous. Si vous êtes d'accord, je vous donnerais les indications qui vous mèneront jusqu'à cette région pour que vous puissiez y prendre des relevés précis et des croquis.

Il se tait un peu, avant de reprendre.

De plus ... selon une légende, au cœur de cette région se trouverait un lieu mystérieux, vestige d'une ancienne "secte". Son cœur était constituée d'une salle immense, creusée sous la roche et appelée les Trente Piliers (vous devinez pourquoi). Peut-être, lors de vos pérégrinations, aurez-vous la chance de découvrir ce lieu secret ... On dit qu'il recèle des trésors magnifiques, ce sera l'occasion pour vous de vous ... remplir les poches ...

Ensuite, il laisse la parole aux héros.

Une fois que l'échange arrive à son terme, soudain les volets volent en éclats et des cordes tombent du plafond : rapidement, une vingtaine de personnes, encapuchonnées, se jettent dans l'entrepôt avec l'intention évidente de s'en prendre à vous tous !

Il s'agit d'hommes de main de la *Guilde des Trésoriers* qui sont venus pour vous éliminer. Depuis quelque temps, Kornïo et sa bande marchent sur leurs plates-bandes et ils n'aiment pas ça. Ils comptent faire d'une pierre deux coups en faisant disparaître des potentiels chercheurs de trésors free-lance. Gérez le combat

comme vous le désirez, il serait peut-être intéressant que l'équipe de Kornïo soit en difficulté pour que les héros viennent à leur secours (mais s'ils sont trop égoïstes pour cela, il faut au moins que Kornïo en réchappe, il peut donner un morceau de parchemin sur lequel sera indiqué un rendez-vous : le lendemain vers midi à la porte Nord). Il est important que les héros découvrent qu'il s'agit de la *Guilde des Trésoriers* (soit parce qu'ils connaissent leur sigle et qu'ils le remarquent sur leur tunique, soit qu'ils en font parler un, soit que Kornïo le leur dit ...). Quelque soit l'issue du combat (victoire ou fuite), le résultat est le même : ils sont maintenant pistés par la *Guilde des Trésoriers* qui ne veut que ... leur mort.

Membres de la Guilde des Trésoriers (Tête 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 : Arme de parade, Armes et Armures de Professionnel, Science de l'embuscade.

Chef : Rütar :

Niveau : 4

PV : 38

PE : 12

Att. : +8 (Masse d'arme : dégâts 2d6 +4)

Déf. : +4

Sauv. : +7

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

Compétences : Bluff +4, Concentration +4, Discrétion +6, Fouille +4, Métier (Faussaire) +5, Métier (Serrurier) +5, Renseignements +5, Survie +5.

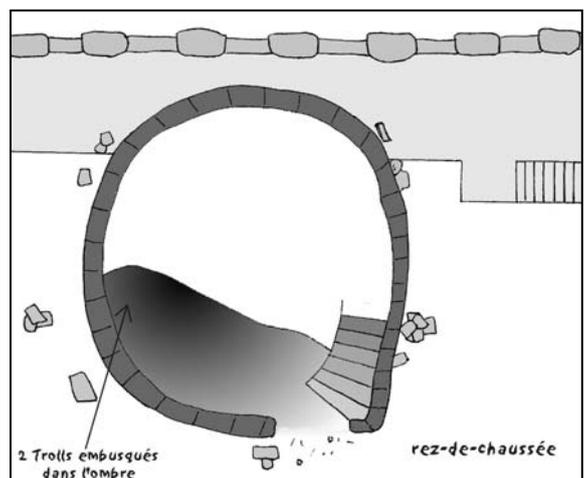
Atouts : Pouvoir magique (pouvoir produire un son de clochette — Pouvoir mineur), Armes et Armures de Professionnel, Science de l'embuscade, Alliés.

Le rendez-vous de la Guilde des Trésoriers :

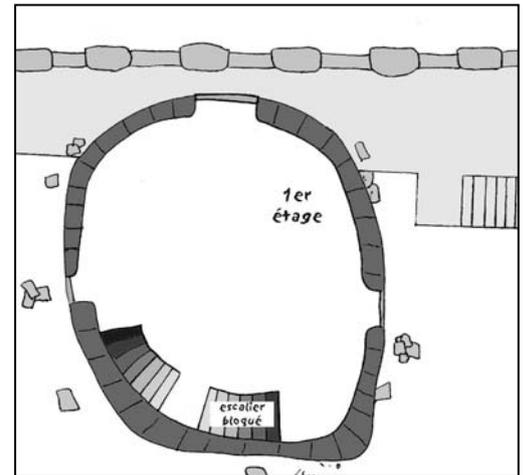
Le long du mur d'enceinte ouest, une vieille tour de garde s'est effondrée en partie après qu'une conduite d'égoût eut été creusée. Pourtant, elle sert encore aujourd'hui, notamment pour des rendez-vous amoureux ou officieux.

À l'arrivée des héros, un personnage les accueille en bas des marches. Il se présente (Rütar) et leur propose de monter au premier étage (le seul qui soit encore en état d'accueillir qui que ce soit).

Une fois en haut de l'escalier, faites un jet de **Perception Diff. 20** : c'est une embuscade ! (Selon le



niveau des joueurs, faites en sorte que le combat soit vraiment âpre) Deux Trolls enchantés leur bloquent l'escalier dès qu'ils sont entrés dans la salle ronde. À part Rüter, huit autres membres de la *Guilde des Trésoriers* sont présents. Tous se ruent sur les héros. Il est important de décrire complètement la salle : deux fenêtres s'ouvrent vers la ruelle (attention, on est à plus de 3 m du sol), tandis qu'une porte fermée à clé donne sur le chemin de ronde du mur ouest (la porte peut être enfoncée (**Force Diff. 20**) ou crochetée (**Métier (Serrurier) Diff. 15**)) L'escalier vers le haut est bloqué par des éboulis.



Qu'ils aient gagné le combat ou qu'ils aient fui, dès qu'ils sortent, ils tombent sur Kornio (et ses deux fidèles compagnons Tazal et Ryckel) qui les aident à fuir ou à se battre si besoin.

Ensuite, il leur explique qu'il a eu vent, par un 'ami', du rendez-vous des héros avec des membres de la *Guilde des Trésoriers* et qu'il a deviné que c'était un piège : il a accouru aussitôt pour voir s'il pouvait les aider. Après cela, il explique la même chose que lors du rendez-vous dans l'entrepôt (vous pouvez même les guider jusque là si vous voulez...). Enfin, dès qu'ils ont accepté, il leur donne rendez-vous vers midi le lendemain, près de la porte Nord.

Rüter :

Niveau : 4

PV : 38

PE : 12

Att. : +8 (Masse d'arme : dégâts 2d6 +4)

Déf. : +4

Sauv. : +7

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

Compétences : Bluff +4, Concentration +4, Discrétion +6, Fouille +4, Métier (Faussaire) +5, Métier (Serrurier) +5, Renseignements +5, Survie +5.

Atouts : Pouvoir magique (pouvoir produire un son de clochette — Pouvoir mineur), Armes et Armures de Professionnel, Science de l'embuscade, Alliés.

Membres de la Guilde des Trésoriers (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 : Arme de parade, Armes et Armures de Professionnel, Science de l'embuscade.

Trolls enchantés de la Guilde des Trésoriers :

Niveau : 2

PV : 30

Att. : +7 (massue : dégâts 3d6 +7)

Déf. : +6

Sauv. : +4

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

Compétences : Acrobaties +12, Escalade +13, Intimidation +9, Perception +4, Survie +5.

Atouts : Troll, Lancer de gens, Enchaînement.

Ensuite, il ne reste plus qu'à aller se reposer (dans l'une des deux auberges qui n'ont pas encore été visitées, l'autre n'acceptera plus ces clients "à problèmes"). Le lendemain matin, un petit marché permettra aux héros de remplir leurs sacs et de vider leurs bourses. Puis, un petit rendez-vous avec Kornio afin que celui-ci leur fournisse du matériel pour les relevés typographiques : quelques parchemins et un étui contenant un stylet en cuivre particulièrement ouvragé (cela est étonnant parce qu'avec un jet de **Perception Diff. 10** ou de **Connaissance (Noblesse) Diff. 10**, on peut voir tout de suite qu'il représente à lui seul une certaine valeur...). D'ailleurs, Kornio ajoute cette phrase sibylline : *Vous en aurez besoin...* Pour terminer, il leur signale qu'un de ses amis, Cherek, les attend à Sarcande pour les renseigner sur la région des Monts Exsangues, leur fournir du matériel et les briefer sur la suite. Il pourra peut-être même les héberger. Il est herboriste (son magasin s'appelle *Aux Vapeurs oubliées*), ce ne doit pas être trop difficile de le trouver dans Sarcande. Enfin, les voilà sur la route (toute la sainte journée...).

ACTE II *EN ROUTE*

Synopsis :

Sur la route entre Jaclare et le cœur des Monts Exsangues, il y a de la trotte... Aussi, les embûches ne manquent pas. D'autant plus que la *Guilde des Trésoriers* n'a pas dit son dernier mot et va se lancer à la poursuite des héros. Même si plusieurs itinéraires sont possibles, ils conduisent tous au même endroit (à Sarcande). De plus, les aventures le long du chemin seront grosso modo du même acabit quelque soit la voie choisie.

Les itinéraires possibles :

De manière générale et après avoir consulté une carte (à trouver ou à acheter par leur soin), les héros devraient opter pour l'un de ces deux itinéraires. Le premier les conduit par voie maritime et fluviale de Jaclare à Arènes (par le Delta Bilieux notamment), puis d'Arènes jusqu'à Sarcande par une route commerçante qui traverse la montagne. Le deuxième chemin les conduit d'abord par voie de terre de Jaclare jusqu'au fleuve situé au nord-est, puis en remontant ce fleuve jusqu'à Arènes, enfin direction Sarcande par la même route montagnarde.

Notez que les joueurs pourront inventer d'autres itinéraires, par exemples par les routes de Jaclare à Rescole, puis de Rescole à Sarcande. Ils peuvent également passer par le Delpont ou le Darshan si l'envie les en prend.

Quelque soit le chemin emprunté, voici les épisodes que vous pourrez faire intervenir au long de leur progression, selon les opportunités, les situations, votre sadisme ...

La croisière s'enlise :

Acheter un ticket pour voyager par bateau coûte cher : en moyenne ± 55 DO. Les héros devront donc s'arranger au mieux s'ils n'ont pas les fonds nécessaires (échanger leur place contre du travail à bord, qui leur coûtera 1 point de Constitution durant une semaine après le débarquement, par exemple), ou trouver un travail particulièrement rémunérateur et rapide, ou parier aux jeux d'argent ... Une fois cette formalité franchie, ils se rendent vite compte que les transports fluviaux sont majoritairement des croisières. Aucun petit transporteur n'accepte de les mener si loin. À moins de faire du bateau-stop tous les jours, ils devront embarquer dans un gros bateau (le *Flot Sage*) comportant moult voyageurs. La croisière devrait durer environ une semaine.

— Tout d'abord, bien entendu, la *Guilde des Trésoriers* est parvenue à ce que des agents à son service voyagent à bord. Ainsi, dès la nuit tombée, ils tenteront d'attaquer sournoisement les cabines des PJ. À leur tête, Kürt le Ruffian. Les règles à bord du bateau étant très strictes, les héros auront dû prendre au minimum deux cabines (une pour les femmes, l'autre pour les hommes). Si aucun veilleur ne protège le sommeil de ses compagnons, le premier assaut de la part de la dizaine d'agresseurs est considéré comme réussi (à moins qu'ils réussissent un jet de **Survie Difficulté 20** ou de **Perception Difficulté 25**) : ils portent donc les coups comme si l'attaque avait porté. Ensuite, ils conservent l'initiative pendant que les blessés émergent des bras de Morphée.

Kürt le Ruffian :

Niveau : 4

PV : 38

PE : 12

Att. : +7 (Hache : dégâts 2d6 +3)

Déf. : +6

Sauv. : +5

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

Compétences : Acrobatie +9 ,
Discrétion +10 , Fouille +4 , Métier
(Guérisseur) +7 , Métier (Marin) +6 ,
Natation +8 , Survie +6.

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

Pirates de la Guilde des Trésoriers :

Niveau : 2

PV : 12

PE : 6

Att. : +5 (-2 / +1 attaque) (Hache :
dégâts 1d6 +3)

Déf. : +5 (+2)

Sauv. : +0

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

Compétences : Acrobatie +6 ,
Discrétion +4 , Escalade +6 , Fouille +4 ,
Métier (Guérisseur) +7 , Métier (Marin)
+3 , Natation +4 , Survie +2.

Atouts : Combat à deux armes , Jeu de
jambes.

Une fois la
baston terminée (et
que les derniers
vaincus aient été
jetés à l'eau), la
croisière peut
reprendre son cours
normal.

— Malheureusement, après deux ou trois jours, le
bateau s'échoue sur un banc de sable (si les joueurs ont pris le
bateau qui passe par le Delta Bilieux, cela devrait, je pense,
arriver à hauteur des marais). Pas de chance, à proximité vit
une tribu de créatures relativement territoriales.

Batrases :

Niveau : 2

PV : 22

PE : 5

Att. : +1 (mâchoires : 1d6 +2)

Déf. : +2

Sauv. : +5

Caractéristiques : For +2 , Dex +3 , Con
+6 , Sag -1 , Int -2 , Cha -1.

Compétences : Acrobaties -15 ,
Discrétion -1 , Évasion -10 , Natation +27.

Atouts : Charge furieuse.

Voyager du bon pied :

À Arènes (ou à Rescole), il est possible de trouver un commerçant devant se rendre à Rescole
(ou à Arènes) avec son chargement. Ce commerçant se nomme Silk et se repose à l'*Auberge du
Routard* (Tarverne classique), alors qu'il existe un Bouge (*Au Repos du Mercenaire*). Si les PJ optent
pour la première, ils pourront donc, en posant les bonnes questions autour d'eux, rencontrer Silk qui
pourrait, éventuellement, accepter de les faire profiter de son convoi (si les héros acceptent de le
protéger, lui et son chargement : à aucun moment il n'acceptera de les payer, tout au plus leur
proposer un troc avec un objet d'une valeur quelconque (potion, herbe, ingrédient pour préparation
magique ou non ...)). Il va vendre ses produits de ville en ville, et rejoint notamment Sarcande et sa
foire aux bestiaux qui s'organise en ce moment (seulement si les héros le lui demandent).

Par ailleurs, il est possible d'acheter des shrinks (l'équivalent de chevaux, quoi) chez Gorik le
paysan (une monture vaut 10 DO avec l'harnachement, une bête de somme 8 DO).

Dans n'importe quelle auberge, les héros sont remarqués par des membres de la *Guilde des
Trésoriers* (un organisme très puissant, vous en conviendrez). Avec un jet de **Perception Diff. 20**,
les PJ s'en aperçoivent (à moins qu'ils décident de se renseigner auprès de quelqu'un, auquel cas
l'information concernant la présence d'adhérents de la guilde peut également être transmise).

Une fois la nuit passée, ils peuvent s'en aller sur la route, à pied, à shrink ou par le convoi de
Silk. Globalement, la route est large et peu d'embranchements viennent divertir les voyageurs (à
vous de les faire intervenir). Le trajet jusqu'à Sarcande devrait durer environ de 3 à 5 jours (selon
qu'ils sont à pieds, à shrink ou en chariot, vous l'aurez compris).

À la fin de la matinée de la deuxième (ou troisième, ou quatrième, à vous de voir) journée, les
aventuriers croisent une troupe de soldats cavaliers guidés par le lieutenant Braï-Han. Ce lieutenant,
qui se considère issu de la cuisse d'un dieu quelconque, toise le groupe de haut (ben, c'est un cavalier,

quand même) puis descend de sa monture pour s'approcher d'eux en faisant la moue dégoûtée. Après avoir observé l'équipement et la saleté des vêtements, il s'adresse à eux sur un ton condescendant et légèrement agressif : *Qui êtes-vous ? — Que faites-vous ici ? — D'où venez-vous ? — Que transportez-vous ? — Quel groupe hétéroclite ! Que faites-vous tous ensemble ? — De quels régions êtes-vous originaires ?* Il va multiplier les questions mais ne répondra à aucune de celles que les joueurs pourraient lui poser (*C'est moi qui pose les questions ici !*). Si les personnages restent patients, le lieutenant Braï-Han leur dira qu'il vient de la garnison de Rescole (ou d'Arènes, selon le lieu de départ des héros) et qu'il patrouille dans la région car on lui a signalé que des brigands sévissaient depuis quelque temps et attaquaient les convois marchands. Il semble presque accuser le groupe. *Si vous le permettez, j'aimerais vous emmener à Rescole (ou Arènes) afin que nous éclaircissions un peu votre ... statut ... Le Comte Do-Okü vous y entendra et verra ce qu'il convient de faire...* Alors là, ça risque de pas trop

Soldats (Têtes à Claques) :

Niveau : 2

PV : 15

PE : 4

Att. : +5 (épée : dégâts 2d6 +4)

Déf. : +3 (bouclier)

Sauv. : +3

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

Compétences : Acrobaties +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).

Lieutenant Braï-Han:

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 : Suardie) +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).

plaire à vos joueurs : soit ils vont foncer dedans (auquel cas reportez-vous aux profils des soldats et du lieutenant Braï-Han), soit ils suivront la troupe (du moins temporairement). Selon la seconde alternative, les héros peuvent suivre la troupe jusqu'à Rescole (ou Arènes) ou le Comte Do-Okü les recevra le lendemain de leur arrivée et les relaxera sans autre forme d'excuse ou de compensation (c'est un homme peu préoccupé par la sécurité et il connaît l'excès de zèle du lieutenant Braï-Han). Ou alors, les PJ pourront essayer de fausser compagnie aux soldats (durant la nuit vraisemblablement) : pour cela, il faudra d'abord effectuer un nombre de **jets de Discrétion contre la Perception** des soldats équivalent au nombre de PJ (selon le principe de la chaîne : l'un dit à l'autre) afin qu'un plan soit établi et que tous les personnages soient au courant, sans que les soldats ne s'en aperçoivent (sinon, il faudra jouer sur la **Psychologie**...). Ensuite, pour fausser compagnie à l'ensemble de la troupe (alors qu'évidemment des sentinelles ont été postées dans le campement durant la nuit), il faudra aussi être très discret (même jet : **Discrétion contre Perception**) ou encore frapper dans le tas, ou encore ... qu'importe, ils trouveront bien comment filer à l'anglaise !

Embuscade en montagne :

À un moment où à un autre, le chemin des aventuriers passera via une route légèrement montagneuse (le passage d'un col par exemple). Sur cette route, un rétrécissement dans un goulot (avec des falaises de part et d'autre et une largeur suffisante pour une seule personne de front) permettra une joyeuse embuscade. La *Guilde des Trésoriers* y est pour quelque chose, mais ce n'est pas directement elle qui la réalise : des émissaires ont été envoyés auprès d'une tribu d'hommes sauvages de la région afin de les persuader que les héros sont venus pour leur faire du mal. C'est pourquoi la tribu des *Piêr-ki-Rül* a organisé cette embuscade.

Selon la bonne vieille technique indienne (ils y ressemblent beaucoup, d'ailleurs), dès que les PJ sont entrés dans le canyon, une grosse pierre est basculée d'en haut pour empêcher toute retraite.

Ensuite, une pluie de flèches plus ou moins drue commence à s'abattre : divers **jets d'Acrobaties** vont être nécessaires, ainsi que des **jets d'Équitation** si les héros sont à dos de shrink, voire de **Métier (Paysan)** s'ils doivent conduire le chariot de Silk. Bref, un grand moment de stress, avec les dégâts indispensables qui accompagnent les échecs. Les *Piêr-ki-Rül* n'aiment pas les combats aux corps à corps, ainsi dès que le groupe parvient à sortir de la passe, ils n'insisteront pas (tout au plus quelques flèches). Par contre, libre aux héros de les poursuivre ...

Je ne pense pas qu'il soit nécessaire de gérer cette embûche comme un combat, mais plutôt comme une péripétie, c'est pourquoi je ne propose pas de profil d'*Indien Piêr-ki-Rül* (les flèches sont justes là pour mettre la pression, provoquer quelques plaies et comme prétexte à des jets de difficulté accrue).

L'arrivée à Sarcande :

Arrivés à destination, les PJ ne vont pas profiter pleinement d'un hébergement chaleureux. C'est en effet l'époque de la foire aux bestiaux de Sarcande, bien connue dans la région et qui draine les professionnels en tous genres (des éleveurs aux marchands en passant par les détrousseurs et les dresseurs). Mais ça, c'est une autre histoire ...

ACTE III SARCANDE ET LA DALOUSIE

Synopsis :

La première chose à faire sera d'essayer de rentrer dans la ville de Sarcande, ce qui nécessite un laisser-passer. Ensuite, les PJ devront essayer de rencontrer le contact de Kornio : Cherek l'herboriste.

La foire aux bestiaux :

L'arrivée tardive (la nuit est tombée) du groupe à Sarcande n'aide guère les gardes des portes (qui sont fermées déjà depuis plusieurs heures) à se montrer compréhensifs. Rien à faire, les PJ ne rentreront pas ce soir dans la ville. Il leur reste alors la vaste plaine aux pieds des murs, envahie par les caravanes, les stands, les étals, les enclos, bref, que du beau monde. Des tentes sont éparpillées de-ci de-là, et globalement peu nombreux sont les personnes déjà alitées, car il règne encore une ambiance tout empreinte de bière et de rut. Les filles se baladent courtement vêtues, invitant les aventuriers à une autre "aventure". Les rixes ne manquent pas non plus, mais l'ambiance est plutôt bon enfant. Par ailleurs, la milice reste présente, quoique discrète.

Si Silk était du voyage, il quitte maintenant le groupe pour rejoindre des connaissances et essayer d'installer son étal pour le lendemain.

En se renseignant quelque peu, les PJ peuvent apprendre qu'un dénommé Belar (le propriétaire de la majorité des tentes) loue des lits et qu'il en existe encore plusieurs de disponibles. Dès qu'ils ont trouvé ce Belar, homme d'affaire rigoureux, ils apprennent que le prix pour la nuit et par personne est de 6 DO ! Et il n'y a pas moyen d'obtenir un rabais ! Tout au plus, il est d'accord de se faire payer avec autre chose que de la monnaie sonnante et trébuchante : si les personnages possèdent des shrinks, il est d'accord de les racheter (au prix de 6 DO maximum). Il est très dur en affaire, mais se trouve très bien protégé : une milice personnelle qui a l'air très bien armée, la milice urbaine qui traîne dans les parages, ainsi que, oui, il vous semble bien avoir aperçu des toisons et des silhouettes de Trolls (**jet de Perception Diff. 10**) ...

Si les PJ ne veulent pas déboursier autant de valeur, il leur reste le repos à la belle étoile (qui ne permet de récupérer aucun PV, et attention aux détrousseurs s'il n'y a pas de veilleur ...).

Le lendemain matin, les portes de la ville sont de nouveau ouvertes. Malheureusement, les héros ne sont toujours pas les titulaires d'un laisser-passer. À moins d'essayer de soudoyer les gardes (à vous de voir si c'est possible et selon quelles conditions), il faut à tout prix s'en procurer un.

Les PJ peuvent soit en acheter un, soit en réaliser un eux-mêmes, soit en voler un. La **première solution** est offerte par Belar : c'est lui le lien entre la garnison (la milice) et la foire. Il peut fournir des laisser-passer à n'importe qui (normalement, cela nécessite des contreparties légales telles que preuve que l'on est bien un marchand, ordre de mission militaire, certificat de bonnes vie et mœurs ..., mais Belar est davantage attiré par l'or). Le prix peut paraître exorbitant : 50 DO. Impossible de marchander. La **deuxième solution** consiste à essayer de se placer en vue du laisser-passer de quelqu'un pour le recopier (avant cela, il faut trouver un papier du même format et de la même couleur — rose — mais il y en a des tas dans la tente de Belar (puisque c'est lui qui les fournit), avec un bon doigté, beaucoup de finesse et de discrétion, il doit être possible d'en subtiliser un). Ensuite, le parchemin étant vierge, il faut le remplir. En s'attablant dans la plus grande tente (celle qui fait office de bar), il ne doit pas être difficile d'en apercevoir l'un ou l'autre. Là, un jet de **Métier (Faussaire) Difficulté 15** sera nécessaire (si le jet est raté, le papier est perdu ... il faut tout recommencer). Enfin, la **troisième solution** est de voler un laisser-passer : en se plaçant à un endroit stratégique (sur la route qui mène à une porte, mais pas trop près de la garnison ; près de chez Belar, mais pas de trop non plus ; dans la tente qui sert de bar ...), il faut repérer une personne qui ne fait

pas trop attention et repérer où se trouve le laisser-passer qu'elle posséderait (quelle poche) avec un **Jet de Perception Diff. 15**, puis le lui subtiliser (jet d'**Escamotage Difficulté 15**, précédé d'un jet de **Fouille Difficulté 10** si l'on n'a pas vu où se trouvait le parchemin). Si le jet est raté, la victime appelle la milice ...

Une fois en possession du laisser-passer, les gardes de la porte vous laisse entrer dans la ville, où vous n'avez plus qu'à tenter de trouver le contact de Kornïo : Cherek, qui tient une herboristerie, *Aux Vapeurs oubliées*.

Si jamais les PJ se montrent belliqueux, la milice a tôt fait de les arrêter : personnellement, je ne joue pas véritablement le combat (chaque joueur lance 2d6 comme Dégâts) et ensuite ils se retrouvent tous au cachot (au moins, ils sont entrés dans la ville ...). Après cela, une caution de 50 DO est nécessaire pour sortir. Mais comme tout leur équipement a été confisqué, ils vont devoir tout racheter (à moins de soudoyer les soldats pour le récupérer, mais comme ils ont déjà provoqué des problèmes, cela risque d'être difficile). Il ne leur reste plus qu'à chercher Cherek l'herboriste.

Sarcande et ses Vapeurs oubliées :

Seulement voilà, Cherek n'est pas un personnage très connu et un herboriste ne tient pas le même commerce qu'un armurier : autant on a souvent besoin du second, autant le premier ... Bref, plusieurs **jets de Renseignement Diff. 10** ou **15** seront nécessaires avant de trouver la piste (les joueurs devraient par exemple essayer de décrire un personnage qu'ils n'ont jamais vu, s'ils n'ont pas pensé à demander sa description à Kornïo).

Une fois arrivé devant l'herboristerie, les PJ entrent et tombent nez-à-nez avec un homme petit, courbé, portant barbiche et cheveux broussailleux de neige. D'épais sourcils immaculés surplombent des yeux vifs mais fatigués par les longues années. Les doigts épais n'ont plus vingt ans, cependant ils restent agiles en manipulant les différentes herbes et onguents. Cherek demande naturellement ce qu'il peut faire pour aider ses nouveaux clients. Il peut mettre un certain temps avant de se rappeler qui est Kornïo et de comprendre qu'ils ne viennent pas pour acheter des articles (quoique, s'ils le souhaitent, ça peut être intéressant : des pommades de soins, des anti-poisons ...).

Une fois que Cherek s'est remis en mémoire le visage de Kornïo, il faut lui expliquer toute l'aventure car lui-même n'a pas été contacté par l'expéditeur. Ainsi, lorsque les héros diront qu'ils sont à la recherche du chemin les menant à une région appelée la Dalousie (et qui abriterait un lieu appelé les *Trente Piliers*), l'herboriste semble enfin percevoir en quoi il peut être utile et leur dit tout ce qu'il sait. Bien sûr, il ne possède pas de carte de cette région (puisque ce sont les héros qui doivent la cartographier), cependant, il connaît un moyen pour entrer dans celle-ci. Au nord de Sarcande, à environ 50 km dans les montagnes (ça fait combien en lieues ?) se trouvent un début de piste, balisée par des bornes. Celles-ci sont extrêmement vieilles (de mémoire d'hommes, on ne sait d'où elles proviennent, cependant rares sont les personnes qui s'y aventurent, hormis les aventuriers eux-mêmes), ce qui fait qu'elles ne sont peut-être peu lisibles. Pourtant, elles mènent inévitablement au cœur de la Dalousie, qui abrite la maison-mère d'une secte aujourd'hui disparue, l'*Ordre des Trente Piliers* (qui tirent son nom de la légendaire salle comportant trente piliers majestueux contenant chacun un trésor inestimable). Cherek peut indiquer sur une carte très approximative l'endroit où, selon son souvenir, se trouve la première borne. Chaque borne comporte des indications très précises pour trouver la suivante : parfois très claires (comme *OTP - NO - 3*, ce qui signifie *Ordre des Trente Piliers - Nord-Ouest - 3 lieues*), parfois sibyllines voire carrément énigmatiques.

Après avoir remercié Cherek pour ces précieuses informations, les héros peuvent faire un tour sur le marché (dans la ville où à la foire aux bestiaux) afin de s'équiper, puis se reposer en vue de l'expédition qui les attend dès le lendemain. S'ils le demandent gentiment, Cherek peut les héberger pour la nuit ...

ACTE IV *LES BORNES DE LA DALOUSIE*

Synopsis :

Le chemin jusqu'au cœur de la Dalousie et la maison-mère de l'Ordre des Trente Piliers sera ardu et mystérieux. D'une part les bornes qui jonchent la route sont loin d'être très précises, d'autres par la *Guilde des Trésoriers* est peut-être toujours sur la piste des PJ. Et puis d'autres détails feront croître la prudence du groupe.

La première borne :

Tout d'abord, signalons que si les PJ avaient des montures, celles-ci ne pourront les suivre dans les montagnes. Trouver la première borne n'est pas particulièrement difficile. Non, c'est plutôt l'itinéraire jusqu'à celle-ci qui est périlleux. En effet, plusieurs sections de la route mettront les compétences des héros à rudes épreuves (à jouer dans l'ordre ou dans le désordre).

— Les contreforts : les premières difficultés s'annoncent sous forme d'à-pics et de falaises relativement vertigineux. Ici, les caprices de la montagne ont donné lieu à moult éboulements et crevasses. Ainsi, les PJ peuvent arriver au pied d'une zone particulièrement chaotique. Des jets d'**Acrobaties Diff. 10** seront tout d'abord nécessaire, puis de **Diff. 15**. Si l'un ou l'autre est raté, le personnage glisse et perd 1PV, mais doit également lancer 1d4 : sur un résultat de 4, il s'est foulé la cheville et devra compter un malus de **-3** à tous ses jets comprenant sa Dextérité ou sa Force pendant 1d6 heure(s). Ensuite, des jets d'**Escalade Diff. 10**, puis **Diff. 15** interviendront. Un premier jet raté inflige une égratignure d'1PV due au lâcher d'une prise. Un second échec blesse de la même manière, sauf qu'en plus le joueur doit lancer 1d6 : sur un résultat de 6, il tombe ; sur un 5 il choit mais parvient à se rattraper quelques mètres plus bas, perdant 1d4 PV. Si vous voulez continuer l'escalade et corser l'affaire, un nouvel échec à un jet d'**Escalade** entraîne une perte d'1PV et le jet d'1d6 : 5-6 = chute ; 4 = chute mais rattrapage quelques mètres plus bas (perte d'1d4PV). Et ainsi de suite. Si les joueurs sont malins, ils s'encorderont (si tant est qu'ils aient une corde). Ils pourront alors, par exemple, bénéficier d'un bonus de **+2** à tous leurs jets d'**Escalade** et éviter une chute mortelle.

— Le pont du péril : en suivant la "piste", ils arrivent à un pont fait de cordages et de planches pourries, surplombant d'une centaine de mètres un torrent furieux. Si certaines planches résistent sans problème au poids d'un Troll rassasié, d'autres se briseront peut-être sous l'effet d'une bourrasque de vent. Ainsi, la prudence sera de rigueur. Pour repérer les planches sur le point de céder, trois compétences peuvent être utiles : la **Survie**, la **Connaissance (Nature)** ou le **Métier (Charpentier/Ébéniste)**. La **Difficulté** globale devrait être de **10**, mais des pointes à **15** sont conseillées. Pour gérer les échecs, je garderais la même technique : un premier raté entraîne la perte d'1PV due à un raccrochage in extremis. Un second échec se poursuit avec le jet d'1d6 pour calculer les conséquences (6 = chute ; 5 = perte d'1d4 PV ; ...). S'être encordés permet bien évidemment d'éviter une chute mortelle.

L'encordement : une solution ?

Une solution pour surmonter plus facilement ces dangers est de s'encorder. En effet, cette méthode évitera des chutes mortelles. Les bonus liés à cette technique peuvent être décidés par le MJ selon les situations.

Mais il serait également judicieux de s'en amuser au détriment des joueurs. Par exemple lors d'une attaque, aucun ne pourrait fuir. Ni user d'une arme de jet avec la même efficacité. D'autre part, il serait drôle de voir un personnage freluquet jeté à terre durant un combat parce qu'un Troll, emporté dans son élan belliqueux, a chargé sans plus songer à la corde qui le rattache aux autres... Bref, cette méthode peut donner lieu à des événements très funs.

— Le rut des bouquettrains : à une altitude modérée dans les montagnes sont installés des troupeaux de bouquettrains. Ces mammifères de la taille d'un bon shrink sont dotés de longues cornes tordues sur la tête. Elles sont fortement utilisées durant la période de rut pour que les mâles puissent se mesurer les uns aux autres pour ravir les belles. Loin d'être belliqueux, les bouquettrains sont extrêmement territoriaux. Quiconque s'introduit dans le territoire de leur troupeau subit une charge intégrale. Dès que les PJ découvrent la silhouette du premier bouquettrain (ils ont de la chance : ils sont sous le vent), un jet de **Nature** ou de **Connaissances (Géographie : Monts Exsangues) Diff. 15** permet aux joueurs de savoir ces informations. Ils peuvent alors essayer d'éviter le territoire de ces animaux (vous pouvez alors corser l'itinéraire en repassant par une falaise, et donc en ré-imposant des jets d'**Acrobaties** et d'**Escalade**). Une autre solution est de s'en foutre et d'avancer, bouquettrains ou pas. La charge du troupeau sera donc inévitable (bien que des jets de **Discrétion/Perception** seront nécessaires, mais de plus en plus difficile en comptant des malus de proximité ou de bonnes vieilles Krâsses dues à des branches qui craquent ou des cailloux qui roulent).

Bouquettrain :

Niveau : 2

PV : 8

PE : /

Att. : +3 (cornes : dégâts 1d6 +2)

Déf. : +2

Sauv. : +1

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

Compétences : Acrobatie +5, Escalade +5, Intimidation +2, Perception +2.

Atouts : Charge furieuse, Parade de projectiles, Piétinement.

Équipement : --- .

— Une nuit inconfortable : cinquante kilomètres en montagne représente souvent une distance bien plus longue. Ainsi, les héros devront sans doute passer la nuit au bord du chemin. malheureusement, le sol rocailleux ne permet pas de planter les tentes, il faudra dormir à la belle étoile. Et cette nuit pourra également être l'objet de l'une ou l'autre péripétie : l'approche d'un Kéopard (voir la Boîte à Bestioles de ZeA) ou d'une autre bête, une ombre furtive, un orage ... De toute façon, la nuit ne peut être très bonne, ce qui fait que les héros ne regagneront que la moitié de leurs PV (arrondie au supérieure).

— La Guilde des Trésoriers : ne l'oublions pas, elle peut toujours intervenir dans une embuscade, durant la nuit ... Bref, toujours en sournois.

Enfin, les PJ arrivent à l'endroit que leur a indiqué Cherek. Une fouille minutieuse est requise pour découvrir la borne. Dessus, une inscription est à déchiffrer (elle est écrite en quatre langues différentes sur les quatre côtés de la borne) :

OTP — 3 km

Jamais tu n'arriveras si tu le suis

Prends plutôt par la nuit

Et la lumière tu trouveras.

La réponse à cette énigme est bien entendu l'OUEST (là où le soleil se couche, donc le côté de la nuit, afin d'arriver à une nouvelle borne qui est la *lumière*). Dès que les héros ont trouvé, ils peuvent se remettre en marche. Selon le plan, cette borne était la *borne 0*.

Les bornes se suivent mais ne se ressemblent pas :

À partir d'ici, la randonnée montagnarde pourrait paraître monotone. Il faut alors varier les incidents de parcours. Tout d'abord, rappelez peut-être aux PJ qu'ils doivent cartographier la région à partir de la première borne afin de mettre en évidence l'itinéraire qu'ils suivent. Ensuite, d'autres événements peuvent se produire.

— Les mêmes problèmes qu'auparavant (falaises et à-pics, ponts fragiles, bêtes sauvages ...) peuvent constituer des embûches, mais il conviendrait de les transformer un peu afin de rendre la situation neuve.

— Des problèmes de rationnement : après quelques jours, les vivres peuvent commencer à manquer, ce qui forcera les PJ à partir à la chasse. Des jets de **Survie Difficulté 15** (on est dans la

montagne, il y a peu de gibier) seront nécessaires, quitte à jeûner (et perdre alors 1PV au premier repas raté, 2PV au deuxième, 3PV au troisième ...). De même, les gourdes d'eau peuvent se vider de manière inquiétante, ce qui obligera les PJ à rechercher une source ou un cours d'eau (avec **jet de Survie** également mais attention à ne pas se perdre ou s'éloigner du chemin des bornes).

— Les bornes : celles-ci doivent se suivre à des distances régulières, ne dépassant pas les 6 km (pour éviter des azimuts périlleux). Des énigmes et des indications précises peuvent s'intercaler.

Les Bornes :

Voici plusieurs indications que peuvent livrer diverses bornes. Vous pouvez les reprendre dans cet ordre, le changer, ou encore intercaler des énigmes de votre cru (voir plan, page suivante).

Borne 1 :

OTP

*Sur le double de la distance, poursuis ton chemin,
Dans la même direction, lumière dans le dos,
Pas un pas de plus sinon triste destin,
Et méfie-toi des oreilles qui captent l'écho.*

Ce chemin aborde à quelques détours des précipices. De plus, des animaux sauvages rôdent dans le coin : si les joueurs font trop de bruit (**jet de Discrétion Diff. 15**, voire **20**, ceux-ci attaquent (voir)).

Borne 2 :

OTP — 2 km

*Vers le Nord dirige tes pas,
Les éboulis ne sont pas la voie*

Des précipices entourent les héros, sauf de là où ils viennent. Ils peuvent choisir de dévaler la pente abrupte vers le Nord à travers des éboulis coupant comme des rasoirs (**jet d'Acrobatie Diff. 20**, ceux qui échouent reçoivent 1d10 points de dégâts pour descendre), un **jet d'Escalade Diff. 20** pour remonter de l'autre côté : deux échecs successifs font perdre prise et tomber. Par contre, avec un **jet de Fouille Diff. 10**, ils trouvent une corde solide amarrée sous une corniche et, s'ils tirent dessus, ils se rendent compte qu'elle est accrochée de l'autre côté du précipice et qu'ils peuvent traverser dessus (**jet d'Acrobatie Diff. 10**, si un joueur rate une première fois un main lâche et il doit refaire le même jet, s'il le rate à nouveau il tombe et reçoit 2d6 points de dégâts sur les rochers coupants).

Borne 3 :

OTP — 3 km

*Les glaces et le soleil t'appellent
Suis leurs traces communes
Pour continuer de plus belle.*

La réponse est bien entendu le Nord-Est, sur 3 km.

Borne 4 :

OTP

*Sur une distance égale aux astres du jour et de la nuit
Ajoutés au chiffre non-nul de l'endroit que tu cherches,
Chemine comme si du Delpont en Armalie
Te portait ta longue marche*

La réponse est OTP — 5 km (2+3), vers l'Est. Pour trouver le point cardinal, soit la logique, soit un **jet de Connaissances (Géographie) Diff. 15**.

Borne 5 :

OTP — 6 km

Le froid t'appelle.

La réponse est bien entendu le Nord.

Borne 6 :

OTP

*Même direction
Distance en division.*

La réponse est le Nord, sur 3 km.

Borne 7 :

OTP — 4 km

Nord

Sois perspicace si tu redoutes la mort.

Ici, les PJ devront être vigilants : il leur faudra réussir un **jet de Fouille Diff. 10** pour découvrir une inscription sur une pierre adjacente à la borne :

OTP — 4 km

Nord = mort

*Dirige tes pas contre le Darshan,
C'est la solution pour rester vivant.*

Si les PJ ne découvrent pas l'inscription, ils arriveront très bientôt à une zone de crevasses et autres trous très difficilement détectables (**Perception Diff. 15**) : tomber dans l'un d'entre eux entraîne 1d8 dégâts sur des rochers pointus disposés sur le fond, à plus de 4 m de profondeur. Finalement, ils arriveront au bord d'une falaise, percevant un large panorama de canyon avec quelques touches de verdure. Malheureusement, aucune issue n'est possible par là (mis à part un saut de l'ange, mortel), et ils sont attaqués par quatre Kéopards.

S'ils découvrent l'inscription, un **jet de Connaissance (Géographie) Diff. 10** suffit pour savoir que le Darshan se situe à l'Est, aller "contre" c'est aller vers l'Ouest

Borne 8 :

OTP — 5 km

*Comme une fuite ensoleillée,
Eloigne-toi de ton itinéraire premier.*

Les PJ doivent maintenant se diriger vers le Sud.

Borne 9 :

OTP

*Orienté-toi vers le Delpont, ami,
Et marche l'ultime chiffre des comptine*

3 km vers le Sud-Ouest permettront de trouver la borne suivante.

Borne 10 :

OTP — 2 km

Où-est-ce ?

La direction à prendre est l'Ouest.

Borne 11 :

OTP — 3 km

Norbak Orkin Rihinarn Deïanürn

Si l'on observe les initiales, on découvre que la prochaine direction est le N.O.R.D.

Borne 12 :

OTP — 3 km

Dirige tes pas vers la Cité des Glaces.

Attention, la Cité des Glaces se situe au Nord-Est (**jet de Connaissances (Géographie) Diff. 15**).

Borne 13 :

OTP

17 - 13 - 11 - 7 - 5 - ...

Eloigne-toi d'Eckmül

Si les joueurs ne s'en aperçoivent pas, ils se trouvent au Nord d'Eckmül : ils doivent donc se diriger vers le Nord, sur une distance de 3 km.

Borne 14 :

OTP

Grina a une sœur et un frère.

Avancez du nombre d'enfants

Dans la direction associée

Du Glacial et du Levant.

Les PJ doivent poursuivre de 4 km vers le Nord-Est.

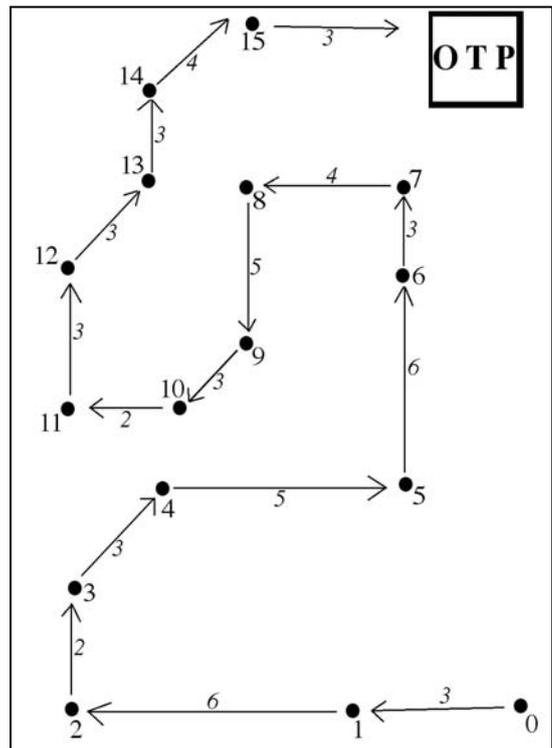
Borne 15 :

OTP

Quel est le nom de ce monde ?

Continuez vers le Soleil et vous trouverez ...

Il s'agit de l'ultime borne, qui dirige les héros de 3 km (Troy) vers l'Est.



L'Allfrouxe :

Niveau : 10

PV : 95

PE : /

Att. : +8 (bec et griffes : 2d6 +3)

Déf. : +10

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.

Kéopard tacheté :

Niveau : 6

PV : 24

PE : 5

Att. : +7 (mâchoires : 2d6 +3)

Déf. : +6

Sauv. : +1

Caractéristiques : For +3 , Dex +6 , Con +1 , Sag -2 , Int +2 , Cha -2.

Compétences : Discrétion +8 , Intimidation +6 , Perception +4 , Survie +3.

Atouts : Sixième sens , Boussole vivante , Course soutenue.

Peut-être les PJ s'embrouilleront-ils dans leur cheminement. Le meilleur moyen de s'en sortir, c'est de revenir sur ses pas jusqu'à la dernière borne. Cependant, parfois, cela sera peut-être Difficile. Un **jet de Survie Diff. 10, 15 ou 20** devrait leur apprendre à réfléchir avant d'avancer.

Enfin, au cours du chemin, demandez un **jet de Perception Diff. 15** (plusieurs fois à des moments différents si nécessaire) : la réussite permet aux joueurs d'avoir cru apercevoir une ombre dans le ciel, accompagné d'un bruit bizarre. Mais ils ont beau scruter partout, rien n'est visible ni audible ... (En fait, il s'agit de Kornio et de ses comparses qui suivent le groupe à distance : voir l'étape suivante).

L'arrivée à l'Ordre des Trente Piliers :

Après avoir suivi la piste de la borne n°15, les PJ voient apparaître, à un détour du canyon au fond duquel ils marchent, la façade d'un gigantesque édifice qui semble avoir été creusé dans la roche elle-même (genre *Indiana Jones et la Dernière Croisade*).

ACTE V L'ORDRE DES TRENTE PILIERS

Synopsis :

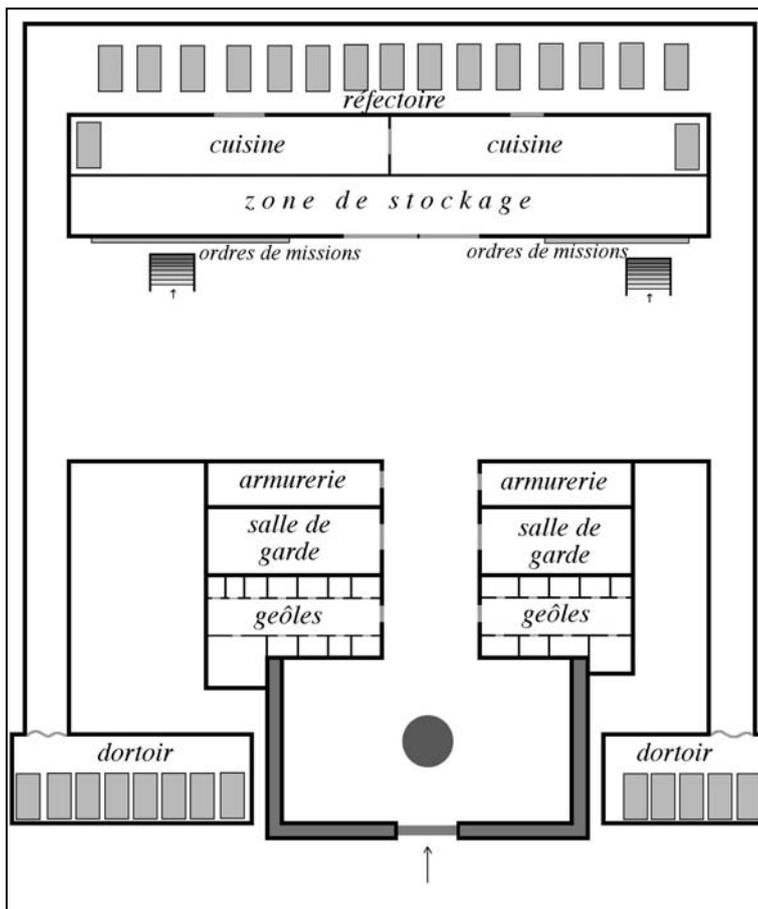
Voici les héros aux portes de la maison-mère de l'Ordre des Trente Piliers. Ils vont devoir investiguer dans ce sous-sol afin de tenter de découvrir la salle aux Trente Piliers, qui détiendrait, selon les légendes, un trésor fabuleux.

Niveau 0 :

Une fois entrés dans la maison-mère de l'Ordre des Trente Piliers, les PJ tombent sur une immense statue logée dans un hall d'entrée aux dimensions ordinaires, si ce n'est la hauteur. En effet, celle-ci dépasse les quinze mètres, afin de pouvoir contenir la statue qui représente un guerrier au visage noble portant une armure complète, une épée pointant vers le bas et un large bouclier gravée avec un écusson représentant trois piliers, l'un à l'avant-plan, les deux autres de part et d'autre.

Dans cet endroit, tout est poussiéreux, des toiles d'araignées se dressent telles des rideaux, des débris divers jonchent le sol. Quelques coffres et autres tonneaux sont rangés dans le coin. Avec un **jet de Fouille Diff. 10**, on peut trouver quatre bouteilles de vin (attention, le vin est depuis longtemps moisi, le goûter entraîne un **jet de Sauvegarde Diff. 15** dont l'échec fait provoquer un sacré vomissement). On peut encore découvrir un ceinturon et un fourreau, ainsi qu'un carquois vide.

— En empruntant le couloir, les PJ découvrent plusieurs salles à gauche et à droite. Toutes les portes sont fermées. Quelques bruits étouffés se font entendre derrière les premières. Si les héros



Troll commun :

Niveau : 6

PV : 60

PE : /

Att. : +12 (banc : dégâts 3d6 +7)

Déf. : +10

Sauv. : +8

Caractéristiques : For +7, Dex +6, Con +5, Sag -2, Int -1, Cha -1.

Compétences : Acrobatie +14, Escalade +15, Intimidation +15, Perception +6, Survie +5.

Atouts : Artiste de la tripaille, Enchaînement, Troll.

Équipement : Peau (protection +4).

décident d'entrer, ils se rendent compte qu'il s'agit de geôles (un **jet de Perception Diff. 10** leur aurait fait découvrir de violentes traces de coups (griffes ? machoires ?) sur le bas de la porte). Il y en a plusieurs, fermées par de lourdes grilles. Parmi les geôles de gauche, un gros renflement se fait entendre, ainsi que des bruits peu rassurants. En fait, un Troll commun y est emprisonné : il semble qu'il s'y soit enfermé tout seul, rabattant la porte pour fouiller les restes

d'un squelette. La lourde grille l'a retenu, mais maintenant qu'il voit qu'il y a du monde, il laisse éclater sa rage et défonce la grille pour se jeter sur les nouveaux arrivants armé du banc de la cellule.

En fouillant les geôles (**Fouille Diff. 15**), on ne peut découvrir que 14 Dragons d'or, des lambeaux de vêtements et un talisman en cuivre (valeur de 3 DO) autour du cou d'un squelette.

Dans les salles de garde, des tonneaux de bière moisie laissent échapper une odeur âcre. Quelques pintes encore servies (à la place de la mousse de la bière, c'est de la mousse végétale qui en dépasse) traînent sur une large table ronde autour de laquelle se trouvent des chaises dont certaines ont perdu un ou deux pieds. À part cela, il n'y a rien à trouver ici.

Par contre, dans les dernières salles (armureries), quelques rateliers permettent de trouver son compte : lances, hallebardes, morgenstern, marteaux de guerre, haches, mais bizarrement pas d'épées (ni de petites lames : dagues, poignards ...). Toutes les armes sont mangées par la rouille, ce qui entraîne un malus de -1 aux dégâts.

— Les PJ arrivent ensuite dans une vaste salle. Quelques bruits irréguliers sont éventuellement perceptibles (**Perception Diff. 10**) Au bout, à gauche et à droite, se trouvent des escaliers qui descendent vers l'obscurité. Entre les escaliers, une double porte est close (mais pas à clé). En l'ouvrant, on peut découvrir un vaste espace de stockage. Là aussi, les insectes sont rois et les toiles d'araignées descendent du plafond jusqu'au sol. Par contre, nombreux sont les coffres, tonneaux et autres. En fouillant le tout (**Fouille Diff. 15**), on peut trouver ceci : trois potions de Soins (permet de récupérer 1d6 PV), plusieurs barrils de vin et de bière (le tout est bien entendu moisi), de nombreux tapis de valeur et quatre flasques mystérieuses contenant un liquide somnifère (procurant 1d6 heure(s) de sommeil). Enfin, un coffret est fermé à clé et aucune clé n'a été trouvée. Avec un **jet de Métier (Serrurier) Diff. 15**, on peut l'ouvrir et découvrir un série de pendentifs, broches et autres, tous proposant des motifs obscurs, dédiés à quelques sombres divinités. Un **jet de Connaissance (Mystère) Diff. 15** permet de découvrir qu'ils s'agit d'ornements de protection louant la divinité Xagall, dieux du massacre parmi les peuplades sauvages des Neiges. Parmi tous ces bijoux, l'un d'entre eux n'est pas du tout semblable (il est en forme de soleil).

Dans la vaste salle elle-même, deux tableaux sont installés de part et d'autre de la grande porte donnant accès à la zone de stockage. En y regardant de plus près et avec un **jet de Connaissance (Noblesse) Diff. 15**, les PJ découvrent qu'il s'agit, sur le tableau de gauche, des missions qu'il faut mener à bien et, à droite, des missions en cours. C'est en effet un système souvent utilisé parmi les seigneurs des Baronnie. En examinant les dates, les héros se rendent compte que celles-ci les ramènent à plus de mille ans en arrière ! Toutes les missions tournent toujours autour de protection armée : protection de caravanes commerçantes sur des lignes précises, protection d'une personnalité particulière, protection de lieux sacrés. Quelques rares autres missions concernent la recherche d'objets magiques ou de valeur.

— Aux quatre coins, des couloirs se prolongent. Deux couloirs amènent les héros, après le passage de tentures trouées, à deux dortoirs : ceux-ci sont encombrés de lits superposés. Les matelas sont rongés par les insectes, les araignées, etc. Ceux qui souhaitent fouiller (**jet de Fouille Diff. 15**) doivent ensuite réussir un **jet de Sauvegard Diff. 10** ou perdre 1d4 PV après la morsure d'une grosse araignée ou d'un scorpion : cette morsure entraîne également un état second du personnage qui devra retrancher -1 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il ait ingurgité une potion de Soins ou un Antipoison (ou que quelqu'un fasse œuvre de Guérisseur avec lui, ou de la magie). La fouille permet de mettre à jour des bottes en cuir troué et un gri-gri fait avec des dents d'un animal sauvage.

— Les deux autres couloirs mènent au réfectoire. Les tables et les bancs s'alignent dans un ordre quasi militaire, à peine dérangé. La couche de poussière est impressionnante. Deux nouvelles portes s'ouvrent dans le mur du fond. Elles sont ouvertes et, derrière, des bruits violents se font entendre : des sons de vaisselles, de casseroles entrechoquées ... La fouille des cuisines ne donne guère de résultat : seul des flacons de vinaigre ont résisté au temps (et aux Voraces). Les Voraces étaient en fait à la poursuite du Troll, qui s'était enfermé dans les geôles pour leur échapper (avant de

s'y emprisonner), et ces bestioles n'ont pu déchiquer la porte malgré leur tentative. Si les PJ entrent dans les cuisines (car c'est bien de cela qu'il s'agit), ils découvrent un groupe de 18 Voraces occupés à manger ce qui pourrissait ici depuis près de mille ans. C'était ce bruit-là qu'ont pu entendre les joueurs.

Quand ils sortent de la cuisine, les joueurs doivent effectuer un **jet de Perception Difficulté 15**. S'il est réussi, ils entendent des bruits de pas qui raclent le sol dans la salle principale, puis plus rien. S'ils vont voir, ils ne trouvent rien et ont beau fouiller partout, ils ne découvrent personne.

Voraces :

Niveau : 2

PV : 12

PE : /

Att. : +4 (morsures : dégâts 1d6 +3)

Déf. : +1

Sauv. : +1

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

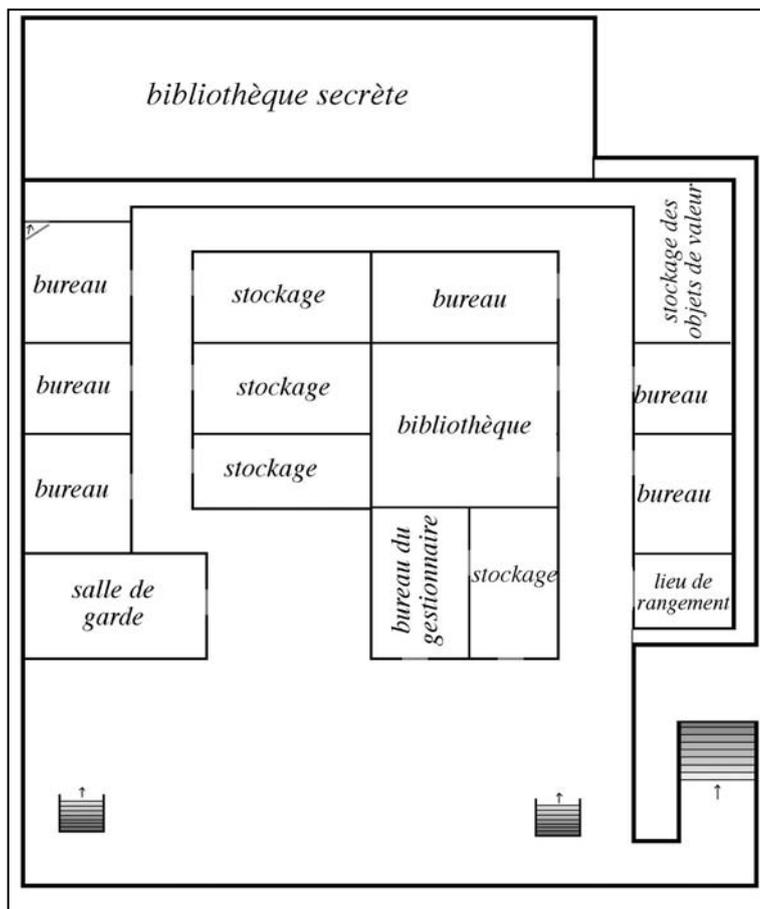
Compétences : Perception +4.

Atouts : --- .

Équipement : --- .

Niveau -1 :

En descendant l'un des deux escaliers, les PJ arrivent dans un large hall d'où partent plusieurs couloirs.



— Le bureau du gestionnaire : les héros y découvriront, avec un **jet de Fouille Diff. 15**, un livre de compte qui permet de voir que l'Ordre des Trente Piliers roulaient littéralement sur l'or, un trousseau de clés (parmi lesquelles se trouvent la clé du coffret de pendentifs trouvé à l'étage supérieur, si jamais il n'a pas été ouvert), des lettres et autres courriers officiels (ordres de missions, preuves de dons, paiements, factures...). Une gemme presque ronde est également cachée dans le fond d'un tiroir : elle est transparente, mais légèrement teintée d'un rouge sang.

La pièce communique avec un premier lieu de stockage. De manière générale, voici ce qui peut être découvert dans les quatre salles de stockage : des coffres d'argenterie (plus encombrante qu'enrichissante) ; plusieurs coffrets fermés à clé (un **jet de Métier (Serrurier) Difficulté 15**, ou la recherche de la bonne clé dans le trousseau du gestionnaire

permet de les ouvrir) contenant pour la plupart des parchemins de valeur (dons de propriétés, recettes oubliées de grand-mères...), ainsi que quelques bijoux sans grand intérêt (pour un maximum de 20 DO de valeur) ; de nombreuses fioles de natures indéterminées (quatre potions de Soins, 2 Antipoisons, 3 potions de Force (permet à celui qui l'absorbe d'augmenter de +2 sa Force pendant 1 heure), une potion d'Haleine ardente (permet à celui qui l'absorbe de cracher une longue flamme de 6 m pouvant infliger 2d6 points de dégâts à quiconque en est touché), deux potions de Migraine (provoquant une migraine infligeant un malus de -2 à tous les jets pendant 1 heure, très appréciée des épouses), deux potions de Froid (celui qui l'ingurgite est pris de spasmes et de frissons, réduisant de 3 points sa Dextérité (et toutes les compétences liées) pendant 1 heure)). Seuls des **jets de Connaissances (Mystères) Diff. 15** permettent d'identifier ces fioles.

Pendant les fouilles, un autre **jet de Perception Difficulté 20** permettrait d'entendre de faibles bruits de voix à l'étage, mais encore une fois, les PJ ne découvriront rien.

— Dans la salle de garde, un petit ratelier offre quelques armes plus intéressantes : un arc (malheureusement, la corde est cassée) et une arbalète (mais aucuns carreaux ou flèches ne sont trouvables), à côté de quelques lames (épées courtes, épées bâtardes, haches ...), toutes rouillées (-1 aux dégâts). Une **Fouille Diff. 15** permet de trouver également une grosse fiole d'aspect mystérieux. Un **jet de Connaissance (Mystère) Diff. 15** permet de déterminer qu'il s'agit d'un liquide instable qui exploserait au moindre choc important. Attention : s'il est ingurgité, la personne tombe inconsciente et perd immédiatement tous ses points de vie. Elle lance ensuite 1d6 : sur un 6, elle doit lancer 1d20 sur la table des Joyeuses mutilations et démembrements festifs pour savoir ce que le produit inflige à son corps (au MJ d'adapter la gravité de la blessure "interne" : foie qui explose, rein qui se désagrège, tube digestif en corrosion ...). Ce jet est à réitéré régulièrement. Par contre, les héros peuvent garder la fiole, qui fait office de grenade et qui infligerait, après un lancer réussi (**jet de Dextérité Diff. 10**, ou plus selon la distance, ou opposé à l'Acrobatie de la cible) d'infliger 4d6 points de dégâts.

— Les PJ peuvent également visiter plusieurs bureaux. En fait, il s'agit du pôle administratif de l'Ordre des Trente Piliers. À nouveau, des **Fouilles** minutieuses (**Diff. 15**) permettent de mettre à jour de nombreux papiers, la plupart sans importance. Par contre, d'autres peuvent se révéler très intéressants quant à l'histoire de l'Ordre (voir encadré).

Dans l'un des bureaux (en haut à droite), une pierre taillée de manière particulière peut être découverte (**jet de Fouille Diff. 10**). Il s'agit en fait d'une borne, telle que celles rencontrées tout au long du chemin dans les montagnes. Elle porte une inscription mystérieuse :

*Celle qui de la vie symbolise l'aube
Doit être placée au sein de l'eau.*

En-dessous, un carré, un rond, un triangle et un rectangle sont creusés dans la roche. Les PJ doivent en fait déposer la gemme ronde et rouge (qui symbolise une goutte de sang) dans le trou rond. S'ils y parviennent, un déclic se fera entendre. Ensuite, avec un **jet de Force Diff. 15**, ils pourront faire pivoter le mur et découvrir un étroit passage qui tourne vers la droite et plonge dans l'obscurité. Il y a encore plus de toiles d'araignées ici, si cela est possible. Le passage mène à une pièce "secrète" (*stockage des objets de valeur*) qui contient plusieurs coffres d'or et de bijoux, de gemmes et d'autres objets de grande valeur. Tous les coffres sont

L'Ordre des Trente Piliers :

L'Ordre des Trente Piliers est né l'an 1 134 de l'ère Néo-Pirnienne des Monts Exsangues. À la base, il s'agissait d'un groupuscule de Sages qui souhaitaient permettre aux autres Sages de voyager en toute quiétude face aux multiples embûches d'un long périple. En effet, la route jusqu'à Eckmül l'éternelle, que devait parfois rejoindre certains Sages pour quelque recherche ou conseil, n'est pas de tout repos et rares étaient ceux qui possédaient un Dragon afin de voyager de manière plus sûre.

Ainsi, l'Ordre des Sages-Voyageurs permit-il de rassembler les voyageurs-aventuriers, les marchands et les Sages : lorsqu'un déplacement était prévu, les uns et les autres pouvaient se rendre parmi l'un des très nombreux bureaux (presque un par bourg) de l'Ordre des Sages-Voyageurs, qui organisait alors un départ commun, groupant tous les pèlerins (selon la bonne vieille devise de *L'union fait la force*).

Petit-à-petit, les marchands se sont intéressés à cet Ordre qui semblait de plus en plus organisé et efficace allant même jusqu'à former des soldats afin de protéger des convois (les aventuriers étaient en effet la "denrée" la plus rare). Les commerçants ont donc de plus en plus fait appel à eux, leur demandant même d'opérer des transferts de valeurs diverses. Comprenant que c'était une manière de se développer, l'Ordre a accepté, exigeant un pourcentage des valeurs transportées.

L'Ordre comptait alors plus de six mille membres, dont plus de la moitié était des soldats qui vouaient leur vie à la protection des autres et de leurs biens. Ils installèrent leur maison-mère non loin d'une route commerciale très fréquentée (mais, depuis, des tremblements de terre ont fait disparaître cette route). À l'intérieur, un temple fut dédié à une idole quelconque, censée protéger les voyageurs : Boudigaård (déesse du Darshan, car nombreux furent les soldats recrutés parmi les immigrés de cette nation).

Le Temple de Boudigaård, lorsqu'il fut creusé, dut être étançonné à l'aide d'une trentaine de piliers. Cette salle, devenue célèbre à travers l'emblème (trois piliers), donna finalement son nom à l'Ordre lui-même : *l'Ordre des Trente Piliers ...*

fermés à clé, mais le trousseau du gestionnaire (ou des **jets de Métier (Serrurier) Diff. 15**) y viendra rapidement à bout. L'ensemble représente facilement une valeur de 1 200 DO.

— La bibliothèque, laissée complètement à l'abandon, est dans un état pitoyable. La plupart des livres ont été dévoré par des Cröckmo. D'ailleurs, il y en a encore dans la salle ... Dès qu'ils ont été tués, une **Fouille Diff. 15** ne permet de révéler qu'une fiole de rapidité (elle permet de faire une action deux fois plus vite, ce qui peut être très utile en combat, puisqu'un personnage pourrait attaquer deux fois et obtiendrait un bonus de +5 à sa Défense ; par contre, sa durée est très courte : 15 minutes au maximum).

— Le passage vers la *Bibliothèque secrète* est obstrué par un mur de pierre. Seul un **jet de Perception** ou de **Fouille Diff. 10** dans le hall permettrait de le découvrir. Lorsque les PJ ont vu qu'une porte était pratiquée dans ce mur, il leur faut encore en trouver la clé. En observant correctement la porte, il est aisé de découvrir un creux au sommet (à 2 m de hauteur) de taille ronde, avec des pointes à interval régulier. En regardant attentivement, les héros ont peut-être gardé le coffret remplis de pendentifs et broches (trouvé dans la salle de stockage au niveau 0). Parmi eux se trouve un pendentif très différent de ceux dédiés à Xagall. Ce dernier est en forme de soleil, ce qui correspond exactement au motif creusé dans la porte. Une fois qu'il est placé dedans, la porte s'ouvre d'elle-même. En suivant un long couloir, d'abord vers la gauche, puis à nouveau à gauche, les PJ aboutissent à un cul-de-sac. Cependant, avec un **jet de Force Difficulté 20**, la pierre qui clot le couloir bascule, révélant une bibliothèque secrète. Celle-ci a été gardée à l'abri des Crockmö et la majorité des livres sont en état honorable. Avec un **jet de Fouille Diff. 15** parmi les rayonnages, les héros peuvent découvrir ces volumes appréciables : un *Livre de Sage* (rassemblant une série d'enchantelements que pratiquaient les Sages il y a plus de mille ans et comment les réaliser), un *Bestiaire* des créatures des Monts Exsangues (contenant de nombreuses illustrations et donnant des descriptions complètes, y compris les points faibles, des animaux peuplant les Monts Exsangues il y a plus de mille ans) et un *Atlas de Troy* (relativement approximatif, mais qui donne déjà une idée assez précise des différentes régions de Troy, quoique le monde ait quelque peu changé depuis).

— Enfin, pour quitter le niveau -2 et gagner le dernier étage, il reste à descendre un escalier. Cependant, cet escalier est barré par une lourde grille, complètement enchantée : la Force ne permet que de se faire mal (une décharge d'1d4 points de Dégâts) et la magie n'a absolument aucun effet dessus. Par contre, si les PJ pensent à utiliser le stylet en cuivre que Kornio leur a donné avant de partir, celui-ci rentre parfaitement dans le mécanisme de serrure qui ferme la porte, et celle-ci s'ouvre comme par enchantement.

Niveau -2 :

Il s'agit du dernier niveau. Il renferme la fameuse salle des Trente Piliers, en fait un temple en l'honneur de la déesse darshanide Boudigaärd (voir encadré supra).

La salle est gigantesque ; les rangées de piliers se suivent (cinq en largeur, six en longueur). Tout au bout, les PJ peuvent distinguer une estrade sur laquelle se dresse une statue de Boudigaärd aux dimensions exceptionnelles, se penchant de manière protectionniste sur un chariot guidé par un marchand et encadré de deux cavaliers portant fièrement des boucliers frappés au symbole de l'Ordre (trois piliers).

Cröckmo :

Niveau : 2

PV : 10

PE : /

Att. : +5 (morsure : 1d6 +2)

Déf. : +4

Sauv. : +2

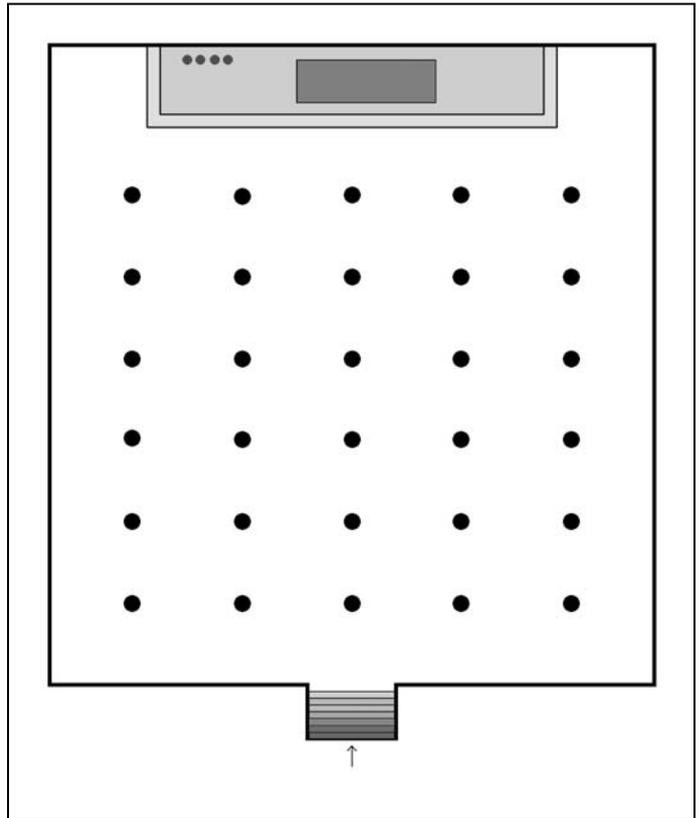
Caractéristiques : For +2 , Dex +5 , Con +0 , Sag +1 , Int +2 , Cha -2.

Compétences : Acrobaties +8 , Escalade +8 , Discrétion +4

Atouts : Attaque sournoise, Vol.

— Dès qu'ils quittent l'escalier et le seuil de l'entrée, une voix retentit derrière les héros : *Ha ha ha, j'espérais bien que vous me guideriez jusqu'ici ! Vous avez parfaitement rempli votre tâche. Mais maintenant — et croyez bien que j'en sois navré — je vais être obligé de vous faire disparaître car je préfère profiter du trésor des Trente Piliers avec mes compagnons, mais sans vous, hélas ...* La personne qui a parlé est bien entendu Kornïo. Il est toujours encadré de ses deux comparses, Tazal et Ryckel (sauf s'il leur est arrivé malheur lors du premier scénario), mais également d'autres créatures : 2 Trolls qui semblent enchantés et 3 Cheyreks (en fait, pour bien faire, il faudrait qu'il y ait *au moins* autant de créatures que de PJ). Ils se tiennent sur les marches, toisant les héros.

Si ces derniers le souhaitent, ils peuvent engager la conversation pour comprendre comment Kornïo les a manipulés, mais le dénouement sera toujours le même : une bonne baston (au fait, ce sont eux qui ont fait du bruit à plusieurs reprises, mais ils se sont chaque fois cachés, ou sont sortis du temple pour éviter d'être surpris par les héros).



La manipulation de Kornïo :

Ce petit homme, proche du Gnome, est particulièrement machiavélique. Ayant entendu parler d'un trésor dans les Monts Exsangues, il a voulu se l'approprier. Il a en effet un jour rencontré un vieux marchand qui lui a vendu un stylet particulièrement ouvragé, lui révélant qu'il était la clé d'un superbe trésor, autrefois propriété d'une secte extrêmement riche, l'*Ordre des Trente Piliers*. Cependant, malgré ses tentatives, il n'est jamais parvenu à trouver l'itinéraire conduisant au Temple mentionné par le marchand : il n'a jamais dépassé la première borne. De plus, les embûches du chemin l'ont fait craindre une issue tragique pour sa personne. Puis, ayant rencontré Tazal le Gnome, une idée lui vint lorsqu'il vit une des inventions de celui-ci. Tazal avait en effet construit une machine volante pouvant accueillir jusqu'à quatre personnes. Avec Ryckel (un ami de Kornïo), ils essayèrent tous trois de trouver la maison-mère de l'Ordre en survolant les Monts Exsangues, mais ils n'y parvinrent pas (et pour cause, la façade est sculptée dans la roche elle-même, au milieu d'un canyon, invisible du ciel).

De retour à Jaclare, ils sont alors partis à la recherche d'aventuriers intelligents capables de trouver le chemin à travers le labyrinthe montagnard des bornes de l'Ordre des Trente Piliers et de survivre à ses nombreux pièges. Et ils sont tombés sur les PJ. Parvenus à les convaincre, ils les ont alors suivis discrètement — avec une longue vue — à l'aide de la machine de Tazal légèrement améliorée pour accueillir une dizaine de personnes. D'abord de très loin pour ne pas se faire repérer, puis, dès l'entrée dans les montagnes, de plus près (peut-être ont-ils été vu ?). Dès que les héros ont disparus, ils ont compris que ceux-ci avaient trouvé l'Ordre et ils se sont posés. Ils ont alors encore attendu qu'ils les mènent directement à la salle des Trente Piliers, le lieu du trésor, car Kornïo ne savait pas à quoi pouvait servir le stylet, tout en comprenant qu'il était indispensable à la découverte des joyaux.

Dès que la conversation arrive à son terme, Kornïo ordonne aux Trolls et aux Cheyreks d'attaquer. Ryckel lui aussi s'avance, quant à Tazal et Kornïo lui-même, ils s'arment d'arbalètes lourdes.

KORNĪO :

Niveau : 4

PV : 31

PE : 18

Att. : +4 (dague : dégâts 1d6 +1 — arbalète : 2d6)

Déf. : +6

Sauv. : +6

Caractéristiques : For +1, Dex +5, Con +0, Sag +3, Int +4, Cha +0.

Compétences : Bluff +4, Concentration +6, Connaissance (Monts Exsangues) +7, Déguisement +7, Discrétion +9, Métier (Fausseur) +9, Métier (Musicien) +4.

Atouts : Pouvoir magique (pouvoir écrire l'écriture de quelqu'un d'autre si elle a été vue — Pouvoir Majeur : ne fonctionne que lorsque les mains et les pieds se touchent), Pouvoir discret, Contacts, Armes et armures de professionnel.

TAZAL :

Niveau : 2

PV : 19

PE : 18

Att. : +3 (dague : dégâts 1d6 +1 — arbalète : 2d6 +2)

Déf. : +6

Sauv. : +4

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

Compétences : Bluff +6, Concentration +4, Déguisement +5, Discrétion +7, Escamotage +8, Fouille (+6), Métier (Serrurier) +6.

Atouts : Pouvoir magique (pouvoir trouser les poches à distances — Pouvoir mineur), Gnome de Troy, Armes et armures de Professionnel, Spécialisation (arbalète +2).

RYCKEL :

Niveau : 3

PV : 26

PE : 5

Att. : +8 (hache : dégâts 2d6 +5)

Déf. : +4

Sauv. : +4

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

Compétences : Dressage +4, Equitation +4, Escalade +6, Métier (Cuisinier) +3, Survie +5.

Atouts : Armes et Armures de professionnels, Spécialisation (hache +2), Résistant.

Troll commun :

Niveau : 6

PV : 60

PE : /

Att. : +12 (banc : dégâts 3d6 +7)

Déf. : +10

Sauv. : +8

Caractéristiques : For +7, Dex +6, Con +5, Sag -2, Int -1, Cha -1.

Compétences : Acrobaties +14, Escalade +15, Intimidation +15, Perception +6, Survie +5.

Atouts : Artiste de la tripaille, Enchaînement, Troll.

Équipement : Peau (protection +4).

Chevrek :

Niveau : 7

PV : 70

PE : /

Att. : +13 (morsure : 3d6 +5 — coups de griffes : 1d6+5)

Déf. : +10

Sauv. : +9

Particularité : Difficile à dresser.

Caractéristiques : For +5, Dex +5, Con +5, Sag +0, Int -1, Cha +4.

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

Atouts : Artiste de la tripaille, Attaque sournoise.

Ça risque d'être un âpre combat : le tout est que Kornio soit persuadé de son issue victorieuse, s'étant assuré l'enchantement et le dressage de créatures particulièrement efficaces dans ce type de situation.

— Une fois les ennemis au tapis, une **Fouille Diff. 10** de leurs personnes permet de trouver 2 potions de Soins, 26 DO, leurs armes (masses, dague, poignard, hache, arbalètes) et un plan à peine commencé de l'itinéraire vers l'Ordre du Temple.

Ensuite, les PJ peuvent se concentrer sur la salle et essayer d'y découvrir le trésor. Là, ils risquent d'être déçu. Après un **jet de Fouille Diff. 15**, ils s'apercevront que chaque pilier contient une niche plus ou moins profonde qui a dû contenir, il y a longtemps, des bijoux de grande valeur. Cependant, aujourd'hui, les emplacements n'abritent plus que des toiles d'araignées et des bestioles particulièrement repoussantes. Tout au plus un rubis ou un collier en or traînent-ils, pour un total d'une trentaine de DO.

— Enfin, s'ils s'approchent de l'estrade, ils s'apercevront qu'un emplacement, près de la statue, a été aménagé pour déposer des offrandes à Boudigaärd (le héros qui souhaite déposer quelque chose recevra une Krâsse gratuite par tranche de 5 DO, Boudigaärd ayant décidé de le protéger, et ce pendant 1d6 jours). Dans les vasque sur la gauche, une huile sacrée a pourri durant les années.

Il ne reste plus rien à trouver ici. Les héros peuvent donc rebrousser chemin.

La saga peut s'arrêter ici, ou alors vous pouvez proposer un épilogue avec le retour à Sarcande. En effet, au sortir de l'Ordre des Trente Piliers, un **jet de Perception Diff. 20** ou de **Fouille Diff. 15** permet de trouver l'engin volant de Tazal. Un **jet de Métier (Pilote) Diff. 15** ou un **jet de Connaissances (Noblesse/Mytères) Diff. 15** permet d'en comprendre le savant fonctionnement et de rentrer sans trop de problèmes (tout au plus une rencontre avec trois Dragons).

Par contre, les PJ peuvent également revenir sur leur pas (s'ils ont réalisé une cartographie de la région, cela ne devrait pas poser de problème, sinon ils doivent faire l'itinéraire des bornes en sens inverses). Les embûches de la route peuvent être un prétexte pour utiliser les Krâsses gratuites que les PJ qui auraient fait une offrande à Boudigaärd ont gagnées.

Dragon (d'Eckmül) :

Niveau : 11

PV : 88

PE : /

Att. : +12 (morsure : 2d6 +5)

Déf. : +15

Sauv. : +12

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

Compétences : Acrobaties +16 ,
Discrétion +8 , Intimidation +6 ,
Perception +10.

Atouts : Enchaînement.