

La saga des Monts Exangues

Acte Premier - Scène Première

La Descente

Scénario

INTRODUCTION.....	2
RECHERCHE DE L'ORIGINE DE LA TRADITION.....	2
LE CONVOI DE PETAURES	2
L'ATTAQUE DU CONVOI.....	3
PADOH	3
AHBE-TON	4
LES KIRIHS.....	4
LES COLLINES	4
TELH-ISSY	5
EMBRANCHEMENT AHBE-TON/YPENDEZ	5
EMBRANCHEMENT THEL-ISSY/AHBE-TON.....	5
ARRIVEE AUX GROTTE DE RHÖLL.....	5

Rencontres

PILIER DE BAR.....	7
SOLDATS DE BREQUÏN.....	7
BRIGANDS	8
LOUVOPARD.....	8
JEUNE TROLL.....	9
VOLVIK NACLOVEL.....	9

Annexes (Ces deux pages seront pour vos joueurs, cf. Scénario)

DECLARATION DES ANCIENS MAIRES FORMALISANT LA DESCENTE.....	10
CARTE DE LA REGION	11

Scénario

Introduction

Plutôt que de longues introductions, la scène commence dans la ville de Brequîn, plus particulièrement dans la taverne d'Œufère, en pleine baston. Faites commencer vos joueurs par un Jet de Défense difficulté 15 pour savoir si ils évitent les coups de leurs agresseurs respectifs. Puis continuez le combat contre les Piliers de comptoir présents.

Les caractéristiques des piliers sont volontairement faibles pour traduire l'effet de l'alcool sur leur organisme et pour que vos joueurs n'en chient pas trop pour tabasser 4 ou 5 de ces piliers. Une fois la baston finie, faites leur faire un Jet de Sauvegarde difficulté impossible pour les faire s'écrouler dans le bar.

Le lendemain matin, l'aubergiste les réveille :

« Allez les gars, dépêchez vous, le convoi part dans une heure ! »

Normalement, vos joueurs ne devraient rien comprendre à ce qu'il leur arrive. L'aubergiste ce foutant un peu de leur gueule parce qu'ils étaient complètement bourrés la veille, leur explique qu'aujourd'hui part le dernier convoi pour les Grottes de Rhöll.

L'Aubergiste, comme la plupart des habitants de la ville ne sait pas trop pourquoi la tradition veut que les habitants des villes de Ypendez, Telh-Issy, Padoh et Brequîn passent les 3 mois d'hiver dans ces grottes. Tout ce qu'il sait, c'est que le dernier mois avant l'hiver est appelé la Descente dans cette région car tout le monde se prépare au départ de la caravane, et que le premier mois après l'hiver est baptisé Renaissance, où les villageois passent la plupart du temps à réparer les dégâts de l'hiver, qui à une fâcheuse tendance à détruire le mobilier et à vider les stocks d'alcool...

Si vos joueurs cherchent à se renseigner sur l'origine de la tradition, regardez l'heure qu'il est IRL (In Real Life = Dans la vraie vie) et annoncez leur qu'ils n'ont qu'une heure *réelle* avant le départ du convoi. Ceci a pour but de ne pas laisser vos joueurs s'attarder sur un détail de l'histoire.

Recherche de l'Origine de la Tradition

En cherchant un minimum et comme Brequîn est une ville de taille moyenne, il est possible d'y trouver une bibliothèque. Si aucun joueur n'est capable de se débrouiller dans une bibliothèque, faites intervenir *Vherdel Ivre*, le bibliothécaire qui se chargera de les renseigner. Les joueurs se retrouvent donc en possession d'un document très ancien que vous trouverez en annexe. Le bibliothécaire est capable de le lire (si vos joueurs sont eux trop fatigués pour le déchiffrer.)

Si leur recherche s'éternise trop (plus d'une heure IRL), faites intervenir les soldats de Brequîn qui sont en train de vérifier que personne ne reste. Si ils n'impressionnent pas vos joueurs et qu'ils décident de les attaquer, ceux-ci essayent à tout pris de les capturer et de les mettre de force dans le convoi.

Le Convoi de Pétaures

Le convoi de pétaures est constitué d'une vingtaine de pétaures et leurs conducteurs, équipés de nacelles pouvant accueillir une dizaine de personnes. Comme vos joueurs arriveront en retard (si, si, je vous assure !) ils seront contraints de prendre place dans le dernier pétaure du convoi.

C'est ici qu'ils feront connaissance de Volvik Naclovel, un paladin d'Eckmül (comprenez un sage d'Eckmül de guerre) ainsi que d'un couple Brequinois et de leur fiston.

Volvik est quelqu'un de froid qui n'adressera pas la parole aux PJs et qui les enverra balader plus ou moins gentiment quand ceux-ci lui adresseront la parole.

Le convoi emprunte la route la plus longue pour se rendre aux grottes car il passe par les villages de Padoh et de TelhIssy pour vérifier que les villages sont vides et éventuellement emmener les villageois restants jusqu'au grottes.

L'Attaque du Convoi

Le convoi, juste après avoir traversé la rivière se fait attaquer par une bonne centaine de brigands prêts à tous les sacrifices pour gagner de l'argent. Ceux-ci s'attaquent à tout ce qui bouge, femmes, enfants, animaux de compagnie... Quelques Brequinois dotés de pouvoirs utiles en combat tentent tant bien que mal de résister, mais c'est une peine perdue...

Les PJs qui sont à l'arrière du convoi ont bien évidemment vu la scène mais ne sont pas encore attaqués. Votre description des assaillants doit être convaincante afin que vos joueurs n'aient pas envie de les combattre. L'attaque se déroule alors que le dernier pétaure (celui des PJs) vient de traverser la rivière. Les PJs sont donc à quelques mètres d'un pont qui fera un très bon abris en attendant que les brigands s'en aille. Même si ils n'y pensent pas, Volvik ira se réfugier avec le couple et l'enfant là-bas et demandera aux PJs de le suivre.

Après quelques minutes, alors qu'aucun bruit n'arrive, Volvik leur dit de ne pas bouger et d'attendre son retour. Il revient la seconde d'après les informer qu'il n'y a plus de bandits.

La caravane est complètement détruite, les morceaux de viande d'humains et de pétaures jonchent le sol. Après une fouille rapide, et si ils veulent la faire, les PJs peuvent trouver deux hommes encore vivants et relativement peu blessés. L'un d'entre eux est un homme d'une soixantaine d'années qui a certainement été soldat pendant sa vie et l'autre un jeune d'une vingtaine d'années.

Les PNJs (à l'exception de Volvik) sont très affligés du désastre et sont prêts à se battre pour se venger des brigands. Il est certainement plus judicieux de dépasser les brigands et de prévenir les Soldats Brequinois et Ypendeziens des grottes afin d'organiser la défense. C'est ce que Volvik leur suggère si ils n'y pensent pas par eux même. Ils se mettent donc en route et arrivent bientôt sur une intersection leur indiquant Padoh à gauche et Ahbé-Ton à droite. Un jet d'Intelligence difficulté 10 leur permettra de savoir que Ahbé-Ton est une forêt et que la caravane était sensée passer par Padoh.

Padoh

Il n'y a rien d'intéressant à Padoh, les PJs y trouvent un certain nombre de ruines et de signes de pillage. Les PJs arriveront tout de même à trouver une maison intacte et pourront y passer la nuit. Le jeune PNJ est en fait l'un des brigands du raid. Il a préféré prendre place parmi les "gentils PNJ" afin de les pousser à rattraper ses collègues. Il espère ainsi en faire de la chair à saucisse. Mais il va trop loin et Volvik finit par le trouver suspect. Il prendra les PJ à part et essaiera de les persuader de l'aider à le tuer ou à l'interroger.

- Si les PJ sont d'accord, le Jeune tentera de s'enfuir. S'il réussit, les brigands seront informés de ce qui se passe, engendrant les conséquences que vous voulez. Toutefois, les brigands ne feront pas demi-tour pour attaquer. Ils n'ont pas le temps de s'amuser !

- Si certains PJ ne sont pas d'accord, Volvik soupçonnera qu'ils sont eux aussi de mèche avec les brigands.

- Si il y un PJ pouvant passer pour un des brigands (Cicatrices, Tatouages, Piercing, etc...) c'est lui que Volvik prendra pour un brigand. Il trouvera un prétexte pour se retrouver seul

avec lui et le tabasser. Évitez quand même de tuer le PJ (ça serait stupide de faire ça en début de campagne... ;).

La nuit devrait se passer sans trop de problèmes (sauf si vos PJs s'ennuient...)

Ahbé-Ton

Ahbé-Ton est une grande forêt située au nord-ouest de Brequin juchée sur des collines. On peut rencontrer dans la forêt de Ahbé-Ton toutes sortes de créatures : Louvopards, Jeune Troll...

Lorsqu'ils arrivent au centre de la forêt, les PJ peuvent faire un test de connaissance (Mythes et Légendes), difficulté 17, pour savoir si l'un d'entre eux connaît l'existence du Temple Kirihs. Si c'est le cas, alors ils peuvent chercher le temple, ce qui équivaut à effectuer un test de Survie, de difficulté 20.

Si le test de Connaissance est raté, lancez un D20 difficulté 18 pour savoir si le groupe va rencontrer les Kirihs. Un test réussi les fera trouver le temple ou un Kirih, sinon ils continueront leur route. Et devront passer la nuit dans la forêt. Lancez une attaque de 2 ou 3 Louvopards avant qu'ils dorment, puis pendant la nuit ou pire, au réveil, une attaque d'un jeune Troll. N'hésitez pas à sacrifier le couple de PNJs pendant le combat mais gardez le Jeune et le Vieux...

Les Kirihs

Les Kirihs sont très hospitaliers et feront leur possible pour aider le groupe. Ils s'habillent dans un style assez primitif, mais cela est lié à leur religion. Le couple de PNJ avec l'enfant décidera de rester avec les Kirihs si le groupe les rencontre.

Le temple Kirih est en fait une immense pyramide à degrés (Imaginez un empilement de Kiris géants, dont la taille diminue en approchant du sommet...) entourée d'arbres encore plus immenses. Faites entrer par un Kirih les PJ dans ladite pyramide et emmenez-les en haut, où se trouve leur chef, le Grand Prêtre Mihil-Kâ.

C'est un homme très grand et très musclé qui a des pouvoirs de divination, aux dires des autres Kirihs.

Il dira à Volvik quelque chose à l'oreille. Il lui dit qu'il doit se débarrasser de quelque chose qu'il a en lui s'il veut réussir. Il leur dit qu'ils ont des chances d'arriver aux Grottes avant les brigands, et un petit truc en plus : « J'ai comme l'intuition que Volvik a besoin de vous ! ».

Quoi qu'il en soit, les Kirihs leur proposeront de passer la nuit dans le temple, à l'abri des dangers de la forêt.

Les Collines

Quel que soit leur itinéraire, ils passeront par des collines aux alentours de la mi-journée. C'est à ce moment là que les PJs doubleront les Bandits. Sur un conseil très judicieux de Volvik qui conseille de couper par les collines, à l'appui de sa carte ;)

Il n'a pas très envie de laisser les PJ voir la carte. C'est vrai quoi ! Des fois qu'ils auraient de meilleures idées ;) Cela dit, un test de persuasion réussi, et la carte est aux PJs.

Le Vieux est exaspéré par tant de barbarie et veut aller donner une raclée aux brigands. Il croit pouvoir récupérer ses biens, et file à l'anglaise. Il s'agit de le rattraper avant qu'il ne fasse une bêtise. Les PJ rattrapent le Vieux au détour d'une colline. Manque de bol, une dizaine de brigands un peu en retrait les ont vus et veulent les attraper !

Les PJs après cette bataille savent que les brigands ne sont pas loin et devraient donc se dépêcher un peu pour les dépasser.

Telh-Issy

Ce petit village situé sur la route usuelle de la caravane de la Descente est toujours peuplé. En effet, les habitants attendent impatiemment l'arrivée du convoi pour partir à leur tour. Les PJ trouveront donc des gens en partance pour les Grottes de Rhöll... qui vont faire une drôle de tête quand ils verront ce qu'il reste de l'expédition !

Les PJs pourront aisément trouver l'auberge du Dragon Eventré pour passer la nuit au calme.

Embranchement Ahbé-Ton/Ypendez

Les PJs chercheront à passer la nuit quand ils arriveront au premier embranchement indiquant « Grottes de Rhöll et Telh-Issy » en face, « Ypendez » sur la droite et « Ahbé-Ton » derrière.

Ils pourront, selon votre choix trouver une cabane ou un abris pour passer la nuit... Sinon, au pire, les nuits dans la région ont de très belles étoiles...

Embranchement Telh-Issy/Ahbé-Ton

Cet embranchement est très proche de l'arrivée, il ne reste que 4/5h de marche soutenue pour arriver aux Grottes.

Arrivée aux Grottes de Rhöll

A leur arrivée aux Grottes, Volvik s'en va, non sans leur donner une consigne : ils doivent essayer de trouver le Maire de Brequïn pour lui expliquer ce qui se passe. Mais le Maire est capricieux, et ne leur accorde aucune audience (quel enfoiré).

Il faudra que les PJ finissent par comprendre eux-mêmes que ce n'est pas le Maire de Brequïn, mais le Maire de Ypendez, la cité au nord-est, qui va les aider. Sinon, insistez sur le fait qu'il y a des gardes de Ypendez aussi...

Le Maire de Ypendez est un humain bodybuildé noir avec des yeux extrêmement blancs, habillé d'un costume noir ; un type assez effrayant. Il a dans son entourage proche (comprenez toujours avec lui) quatre hommes aux pouvoirs magiques très développés. Lorsqu'il reçoit les PJs, il y a un de ces hommes de chaque côté de son fauteuil, et ses mains sont posées sur leurs épaules.

Dès que les PJs commencent à parler de choses inquiétantes, il leur demande un délégué qui aura la parole et qui devra se placer à sa droite. A ce moment, le valet posera sa main sur le front du PJ pendant qu'il parlera et transmettra ses visions au Maire, ce qui lui permet de vérifier leurs dires. Lorsqu'il comprend que les PJ disent la vérité, il murmure quelque chose à l'oreille de son valet de gauche. Celui-ci se téléporte alors dans un grand tourbillon d'éclairs qui a à peine le temps de se dissiper qu'il est déjà revenu. Il murmure alors quelque chose à l'oreille du Maire.

« Je viens de faire appeler des renforts militaires d'Eckmül qui arriveront dans quelques heures à dos de Dragons Gros Porteur. En gage de remerciement, veuillez accepter ce modeste présent : un passe pour me rendre visite quand vous le désirez »

Les PJ ont encore un peu de temps devant eux. Ils auront certainement envie d'aller surveiller dehors l'arrivée des brigands (qu'on verra à l'horizon dans à peine un quart d'heure). Dites-leur qu'ils aperçoivent Volvik, qui discute avec des soldats de la milice. Volvik dira aux PJ qu'il est alchimiste et qu'il a l'intention de faire sauter l'entrée des Grottes juste avant que les pillards n'arrivent. Ainsi, ils seront coincés à l'extérieur et seront obligés de faire demi-tour pour ne pas subir l'hiver, qui est mortel dans la région. Les gens qui sont à l'intérieur n'auront plus qu'à creuser pendant l'hiver, pour sortir au moment de la Renaissance. C'est complètement stupide comme idée puisque l'armée va venir endiguer le raid, mais Volvik ne veut rien savoir. Il utilise un explosif à deux composants liquides : un vert qui se trouve déjà

répandu parmi les rochers, juste au-dessus de l'entrée, et un autre, orange. Les PJ devraient comprendre que lorsqu'on mélange les deux, l'explosion est très violente. Notez que Volvik n'a qu'une seule charge, donc qu'une seule chance de réussir son coup.

En gros, il faut tuer Volvik. Ça risque de leur plaire, étant donné toute l'autorité qu'il a fait peser sur eux. Encore une fois, ils ne peuvent évidemment pas le tuer, mais ils peuvent le blesser suffisamment pour qu'il prenne la fuite. Lorsque le combat est terminé, les brigands ne sont plus qu'à 200 mètres et on voit l'armée arriver par les airs à l'ouest.

Une grosse bataille s'ensuit, où se mêlent l'armée d'Eckmül, milice des Grottes, PJ et brigands, et où les PJ pourront faire un concours de morts (c'est le moment jouissif du scénario). Laissez-les s'amuser une dizaine, voire une quinzaine de tours, à la fin desquels les brigands ont réussi à pénétrer le hall des Grottes aux Caves ; la situation est critique. Puis lisez-leur la fin du scénario :

« La bataille n'est pas terminée qu'arrive le Maire de Ypendez, escorté de ses valets. Les guerriers s'écartent sur leur passage, tout en continuant à combattre. Ils ne remarquent même pas que le Maire est présent et semblent le laisser passer par hasard. Lorsque le Maire et ses acolytes sont au milieu des brigands, tout s'arrête. Plus personne ne combat, ni même ne bouge. Tous les combattants, sauf les brigands, lâchent leurs armes et regardent fixement le Maire. Soudain, le Maire éclate d'un rire sardonique (montrez-leur le rire si cela vous chante) tandis que ses cheveux se dressent sur sa tête et les brigands, sans avoir l'air de savoir ce qu'ils font, commencent à se battre entre eux. Vous avez l'impression que le temps s'écoule très lentement, et qu'il faut des heures et des heures pour qu'il ne reste plus qu'un seul brigand, l'air stupéfait, tant couvert de sang et de plaies qu'on n'arrive même plus à savoir si c'est un humain ou un vorace. »

« Alors le Maire dégaine son épée. Le brigand, désespéré, tombe à genoux et fixe du regard le Maire, lequel sourit et lui rend un regard hautain. L'instant d'après, la tête du dernier brigand roula sur le sol. »

« Le bruit de ses pas couvrant le silence absolu régnant dans le hall des Grottes de Rhöll, le Maire se dirige vers la sortie, toujours suivi par ses valets. Arrivés à l'immense porche rocheux, tous les cinq regardent vers le ciel durant de longues secondes et font demi-tour. Alors que le charme auquel le Maire de Ypendez avait soumis les citoyens présents se dissipe, les premières neiges de l'hiver commencent à tomber. »

Rencontres

Piliers de Bar

CARACTERISTIQUES

Force : 0
Dextérité : 0
Constitution : 4
Sagesse : 0
Intelligence : 0
Charisme : 1

COMPETENCES

Acrobaties : 3
Escamotage : 3
Evasion : 5
Intimidation : 2
Survie : 4

ARMES

Tabouret	3	1d6
Pied de Table	3	1d6
Bouteille	3	1d6

AUTRES SCORES

Niveau : 1
Points de Vie : 6
Points d'énergie : 5
Attaque : 2
Défense : 3
Sauvegarde : 3

ATOUS

Parade de Projectiles (Att ⇔ Att, 2 x Par Tour)
Lancer de Gens (Sav ⇔ Att 2d6 Dégâts)
Résistant (Sav + 4 contre Maladie, Poison et Alcool ;)

TRAVERS

Boit comme un Trou

Soldats de Brequïn

CARACTERISTIQUES

Force : 4
Dextérité : 4
Constitution : 2
Sagesse : 2
Intelligence : 2
Charisme : 3

COMPETENCES

Acrobaties : 8
Escamotage : 6
Evasion : 8
Intimidation : 8
Perception : 6

ARMES

Epée Longue	8	2d6+4
Dague	8	1d6+4

AUTRES SCORES

Niveau : 3
Points de Vie : 36
Points d'énergie : 20
Attaque : 8
Défense : 6
Sauvegarde : 5

ATOUS

Attaque Défensive (-2 Att, +4 Def)
Science de l'Embuscade
Armes et Armures de Pro

BOUCLIER

Protection : 2

Brigands

CARACTERISTIQUES

Force : 1
Dextérité : 1
Constitution : 0
Sagesse : 0
Intelligence : -1
Charisme : 0

COMPETENCES

Acrobaties : 0
Discrétion : 1
Equitation : 2
Intimidation : 2
Perception : 3

ARMES

Arc	2	2d6+1
Hache à 2 Mains	2	3d6+1

AUTRES SCORES

Niveau : 1
Points de Vie : 5
Points d'énergie : 5
Attaque : 2
Défense : 2
Sauvegarde : 1

ATOUTS

Armes et Armures de Pro
Armes et Armures de Brutasse
Pouvoir Magique (1d6/2 pour connaître la table p.136/137 puis 2d6 pour connaître le pouvoir)

ARMURE

Corselet de Cuir
Protection : 2

Louvopard

CARACTERISTIQUES

Force : 2
Dextérité : 4
Constitution : 1
Sagesse : 0
Intelligence : 3
Charisme : 2

COMPETENCES

Acrobaties : 4
Discrétion : 6
Escalade : 2
Intimidation : 4
Perception : 5

ARMES

Griffes	6	2d6+2
Crocs	6	2d6+2

AUTRES SCORES

Niveau : 2
Points de Vie : 17
Points d'énergie : 0
Attaque : 6
Défense : 5
Sauvegarde : 5

ATOUTS

Charge Furieuse (Après avoir couru, double le nb de D6 de l'attaque)
Attaque Sournoise (Effet de surprise : +1d6)
Sous la ceinture (+1dK à l'attaque)

Jeune Troll

CARACTERISTIQUES

Force : 5
Dextérité : 5
Constitution : 3
Sagesse : -3
Intelligence : -3
Charisme : 1

COMPETENCES

Acrobaties : 10
Escalade : 10
Evasion : 6
Intimidation : 6
Perception : 5
Survie : 8

ARMES

Morsure	6	1d6+5
Baffe	6	2d6+5
Massue	6	3d6+5

AUTRES SCORES

Niveau : 3
Points de Vie : 24
Points d'énergie : 0
Attaque : 6
Défense : 6
Sauvegarde : 4

ATOUPS

Attaque défensive (-2 Att, +4 Def)
Troll

Volvik Naclovel

CARACTERISTIQUES

Force : 4
Dextérité : 3
Constitution : 3
Sagesse : 0
Intelligence : 5
Charisme : 2

COMPETENCES

Acrobaties : 10
Bluff : 9
Connaissances (Eckmül) : 6
Connaissances (Alchimie) : 6
Diplomatie : 9
Discrétion : 9
Equitation : 5
Escalade : 10
Evasion : 8
Intimidation : 9
Métier (Alchimiste) : 9
Perception : 8
Renseignement : 6

ARMES

Epée Lourde d'Eckmül Lestée	16	2d6+6
Dague	12	1d6+4
Shûrikens	12	2d6+4

AUTRES SCORES

Niveau : 5
Points de Vie : 41
Points d'énergie : 10
Attaque : 12
Défense : 7
Sauvegarde : 8

ATOUPS

Sage d'Eckmül
Artiste de la Tripaille : 1
Ame de Chef : 1
Armes de Professionnels : 1
Spécialisé Epée Lourde : 1

TRAVERS

Schizophrène

ARMURES

Cape d'Eckmül	3
Encombrement	0

Declaration Numero Deux Cent Neuf

Nous Puh Coron Maire De Brequin Ucion Eks de
Maire De Spouda Duh Viv Maire De Padhe Et
Pah Lah Maire De Telh Issy Declaronz Que
Nous Allons En ensemble Commencer Le Ammouagenent
Des Grottes De Reholh Afin De Pouvoir Y Virre
Pendant Les Mois De L'Hiere Au Lieu De Subir
Les Invasions Repetees Des Trolls Du Nord Comme
Ils L'ont Fait Pendant Les Cinq Dernieres Années

Puh Coron Ucion Eks de Duh Viv Pah Lah
X X X X

