



# Bonnie & Clyde

## Scénario pour Midnight

*Par Fenrir*

<http://www.draeli.com/fenrir/>

**pour Cerbère.org**

<http://www.cerbere.org>

### Préambule

Bonnie & Clyde est un scénario conçu pour 2 à 3 joueurs expérimentés avec des personnages de niveau 7 en moyenne.

### Synopsis

La forteresse d'Handerland, située au nord de Fallport, est en proie à un mal mystérieux. Une ancienne malédiction est à l'œuvre. Des voyageurs fourbus viennent à s'égarer en cette demeure. Qu'advient-il d'eux et d'Handerland ?

### L'histoire

Handerland est un grand fortin de pierre niché au cœur d'une vallée. Autrefois, il était la demeure de la famille Dorn des « Mac Wyatt », hommes respectés pour leur bravoure au combat. Mais la famille fut entachée par une sombre histoire et sombra dans l'oubli. La famille Kinsey prit le pouvoir. Elle tomba sous l'emprise d'Izrador lors du Quatrième Age et même si elle essaya de sauver la face, l'âme de la famille était prise dans la noirceur d'un ciel sans étoiles.

Aujourd'hui, les Orques sont mêlés à la garnison de Kinsey et le village vit dans la misère la plus profonde. Un légat peu subtil nommé Bronwse est placé au côtés de Kinsey et le manipule sans finesse. Kinsey n'est pas dupe, mais ne peut (et ne souhaite) pas aller contre la volonté d'Izrador.

Mais là ne réside pas l'histoire. Lorsque les Wyatt régnaient encore, l'un des leurs, et plus exactement le fils héritier, Evans, avait un problème mental. Une pulsion malsaine l'animait, le dévorait. Il entretenait une passion coupable avec une Légate, Lindwlëll, celle-là même qui fit plonger la famille Wyatt dans ses tourments. Mais Evans mourut avant de savoir cela (mais cela aurait-il changé quelque chose ?). En effet, Evans était un meurtrier doublé d'un cannibale et lorsque la famille Wyatt le sut, son père le fit enterrer vivant après avoir fait briser ses membres sur un rouet. Il fut enterré et un sceau fut posé sur sa dernière demeure.

Lindwlëll est partie en mission pendant une dizaine d'années pour le compte de l'Ordre. Aujourd'hui, elle revient sur les terres d'Handerland, souhaitant s'installer et quelle n'est pas sa surprise d'y trouver Brownse, qui la congédie vertement. Lindwlëll, de dépit, va rentrer à Terros

Obsidia et va méditer son coup une année durant en ruminant la phrase fétiche de son professeur « Quand tu ne peux l'obtenir de droit, obtiens-le par la trahison ». C'est une femme mûre et sûre d'elle, bien que moins puissante que Bronwse. Elle décide de passer à l'action : ce dernier l'a depuis longtemps oublié... et ça tombe plutôt bien!

Ainsi, la Légate va contrôler l'esprit d'un des gardes et briser le sceau. La Légate, grâce à une formule qu'elle a mis près d'un mois à apprendre, va réveiller Evans sous la forme du Mohrg. A partir de là, tout va s'enchaîner. Evans désire reprendre le pouvoir et redevenir le châtelain. Dans sa folie, il voit Brownse (aidé par les bons soins de Lindwlëll) comme son père et croit donc que seul la mort de ce dernier peut lui permettre de prendre la succession. Il compte tuer tous les occupants pour les rendre plus proches de lui et assouvir par la même occasion sa soif de sang et de mort. Bien sûr, Brownse cherchera à maîtriser l'affaire le plus longtemps possible pour éviter de faire trop de vagues et se voir destituer pour incompétence flagrante ; quand à la Légate, c'est un bon moyen pour elle de gagner du galon. Tout cela est peut-être sans compter les PJ, le Mohrg, le châtelain et ses remords.

Une aventure palpitante, un huis clos, une belle panade à n'en point douter.

## Table des matières

<b>Chapitre Un : Handerland</b>	<b>03</b>
<b>Plans d'Handerland</b>	<b>05</b>
<b>Chapitre Deux : les protagonistes</b>	<b>09</b>
<b>Chapitre Trois : les évènements</b>	<b>10</b>
<b>Chapitre Quatre : les PNJ</b>	<b>15</b>
<b>Annexes (plans)</b>	<b>16</b>

## Mise en page et relecture

Scénario mis en page par **Pitche** et relu par **Père Carmody**.

## Crédit illustrations

**Tour de Handerland** inspirée de <http://mediev.free.fr/Decors/Forteresse/Fort.jpg>  
**Plans** originaux par Fenrir.

*Fenrir*  
Avril 2005

## Chapitre Un : Handerland



**Handerland** est ce que l'on nomme une Forteresse frontalière. Cette citadelle fut autrefois construite à la frontière basse de l'Empire Dorn et des Marches du Nord, à l'est du Mont d'Acier. Elle faisait partie du Long Rempart. Lorsque l'invasion eut lieu, le fort résista vaillamment aux assauts des Orques durant tout le Troisième Age. Les légats usèrent de magie pour corrompre l'esprit du Clan Kinsey ; ce fut le déclin de Handerland et le pont-levis se baissa devant les Orques qui entrèrent en terrain conquis par un sombre matin, s'installant dans la place. En effet, devant le potentiel défensif de l'endroit, les légats décidèrent de garder le clan en place et d'investir les lieux pour diriger la région alentour. Mais peu à peu, cette dernière se dépeupla et l'intérêt stratégique du lieu en pâtit. C'est

ainsi qu'on plaça un légat de seconde zone dans le lieu, Brownse.

La forteresse dispose d'une garnison d'environ 30 hommes, à laquelle il faut rajouter une vingtaine de personnes à temps complet. Elle peut cependant en accueillir le triple.

En aval se situe le petit village de Handerland, essentiellement composé de Dorns esclaves et d'une petite garnison Orque. Le village a peu de rapport avec la citadelle, étant donné que plus aucune affaire n'y est réglée, et qu'aucune protection n'est plus offerte. Seuls les convois chargés de vivres cheminent le long de ce sentier ardu.

Par ailleurs, la piste est jalonnée de croix portant les restes de tout ceux qui osent défier le pouvoir de Brownse, de tout ceux qui payent avec retard les lourdes et injustes taxes ou ne s'acquittent pas de leurs corvées à temps. Autant dire que le nombre d'habitants du bourg de Handerland a diminué comme peau de chagrin devant ce traitement brutal. La communauté autrefois forte de 5000 âmes n'en possède plus le quart. La garnison Orque est un point de passage pour la forêt d'Erethor : c'est une simple palissade en bois entourant une trentaine de tentes. Les Orques qui viennent ici sont généralement dirigés par un Uruk et restent rarement plus de quelques semaines dans la région. Ils sont brutaux mais ont pour consigne de ne pas saccager cet avant-poste qui sert de relais. Une cinquantaine d'orques vivent également dans le village et servent de maîtres d'œuvre (comprenez esclavagistes) aux Dorns, s'assurant du travail et du quotidien. Avec le temps, ils se sont adoucis et laissent plus de liberté aux Dorns, qui ne les haïssent pas moins pour autant. Les Dorns d'Handerland pratiquent l'élevage et une agriculture assez maigre en surface. Les hommes chassent également depuis peu et les femmes pratiquent la cueillette. Dans l'ensemble, le niveau de vie reste misérable. Le chef du village est un certain Maël. Il incite

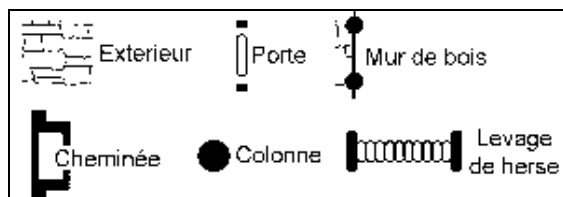
vivement à la résistance passive dans l'immédiat, bien qu'il ne sache pas qu'il est l'un des fils bâtard des Mac Wyatt. Seules une ou deux personnes dans le village sont au courant de ce secret. C'est un homme charismatique et dans la force de l'âge. Comme nous le verrons dans le scénario Bonnie and Clyde, il pourra s'avérer être un allié de poids.

## Plans d'Handerland

**Note générale :** une grande partie du corps principal est taillée directement dans le rocher (cellier, geôles, et silo).

Tous les escaliers du château tournent vers la droite afin de gêner les assaillants (qui généralement ont l'arme à droite et le bouclier à gauche/ Ce qui se traduit par un -1 à l'attaque).

### Légende générale



Pour une question de clarté et de mise en page, vous trouverez tous les plans en pleine page séparément en **Annexes**.

Vous aurez ainsi l'occasion de les imprimer un à un pour les tenir à vos côtés.

### Niveau 1

- 1 - Porte principale (Bois & Ferrure, fermée par une traverse. Enfoncement DD35 Solidité 5 Résistance 30)
- 2 - Herse (Lever DD25 Solidité 10 Résistance 60)
- 3 - Escalier large menant à l'étage (Porte interne, Enfoncement DD18 Solidité 5 Résistance 15. Idem pour toutes les portes internes. Serrure de bonne qualité, Crochetage DD20)
- 4 & 5- Défenses (1 Râtelier par défense et 1 Arbalète + 40 Carreaux par meurtrière)
- 6 - Escalier menant à l'étage supérieur
- 7 - Logement du geôlier (Expert Niveau 6)
- 8 - Cellules larges (Porte en acier Enfoncement DD28 Solidité 10 Résistance 60. Serrure de très bonne qualité, Crochetage DD25)
- 9 - Cellules monoplaces (Idem que pour les cellules larges)

- 10 - Logement du cellérier (Expert Niveau 3)
- 11 - Cellier
- 12 - Cave à alcool
- 13 - Citerne d'eau
- 14 - Silo à blé
- 15 - Réserve à viande
- 16 - Accès au passage souterrain d'évasion

Piégé par des pieux empoisonnés FP5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; Att +16 Dommage D8+4+poison ; Ajonc à feuilles bleues Type : Injection & Ingestion DD14 Initial : 1 Con Secondaire : Inconscience 2D10Rnds ; cible multiples (3 sur 3m) Fouille DD17 Désamorçage/Sabotage DD21

### Niveau 2

**Note :** le corps principal est séparé en deux parties sans aucune communication. D'un côté, les salles de défense de la passerelle, de l'autre le magasin et la réserve.

- 1 - Arrivée du large escalier
- 2 - Passerelle
- 3 - Couloir à marches de taille inégale (En course JS Ref DD15 ou chute + Piégé par des pieux empoisonnés FP5).
- 4 - Herses (Cf.)
- 5 - Salle de garde (En quasi permanence 4 Gardes Hommes d'armes Niveau 3)
- 6 - Escalier droit menant à l'étage supérieur. Escalier en colimaçon menant à l'étage inférieur.
- 7 - Magasin (matériel et nourriture)
- 8 - Escaliers vers le niveau supérieur (cuisine)
- 9 - Escaliers vers le niveau inférieur (cave)
- 10 - Trappe d'accès aux silos/citerne
- 11 - Forge
- 12 - Salle du geôlier
- 13 - Escaliers vers le haut et le bas
- 14 - Défenses de la porte. Levage de la herse (Marmite/ Chaux/ Huile bouillante)

**Irving, Dorn, All LM ; Geôlier, Expert  
Niveau 6**

For/Con 14 Dex/Int/Sag 8 Cha 4  
JS Ref +1 Vig +3 Vol +4  
PV 41 Att +6 Hache D8+2 (x2) Init -1 CA  
Cuir/dex 11  
Profession (Geôlier) 8 ; Artisanat (Torture)  
8 ; Renseignement 6 ; Connaissance  
(Handerland) 8 ; Intimidation 8 ; Bluff -1  
Dons : Talent (persuasion) ; Robustesse ;  
Endurance

**Niveau 3**

- 1 - Escalier d'entrée
- 2 - Zone couverte. Levage des herses du niv. 2
- 3 - Plate-forme crénelée
- 4 - Salle des gardes
- 5 - Salle commune des gardes
- 6 - Dortoir des gardes
- 7 - Cuisine basse
- 8 - Escalier vers le niveau inférieur (magasin)
- 9 - Escaliers vers le niveau supérieur
- 10 - Pièce secrète (Réserve poison -Ajonc Bleu/20 doses- et solde garde -300 Pièces-) (Fouille DD20)
- 11 - Accès aux prisons
- 12 - Défenses de la porte (Cf.14Niv2+Arbalète Cf.4Niv1)
- 13 - Escaliers vers le haut et le bas

**Gardes & Soldats, Dorn, All LN ;  
Hommes d'Armes Niveau 3**

For/Con 14 Dex/Int/Sag/Cha 10  
JS Ref +1 Vig +5 Vol +1  
PV 25 Att +5 Epée longue D8+2 (19-20x2)  
Init 0  
CA Maille/Bouclier 17  
Dressage 1 ; Equitation 3 ; Connaissance  
(Handerland) 1 ; Intimidation 2 ;  
Profession liée au château 3.  
Dons : Endurance ; Talent (Profession).

**Niveau 4**

**Note:** ce niveau est constitué d'une seule pièce (3), servant d'armurerie, de salle d'entraînement, de salle de réunion et de la garnison.

- 1 - Escalier vers le niveau inférieur
- 2 - Escalier vers le niveau supérieur
- 3 - Salle d'entraînement / Armurerie
- 4 - Lieu de recueillement (Anciennement Temple)
- 5 - Escaliers vers le haut et le bas
- 6 - Sommet de la tour d'entrée (Baliste+40 Carreaux)

**Niveau 5**

- 1 - Escalier vers le niveau inférieur
- 2 - Salle commune
- 3 - Cuisine haute
- 4 - Dortoir des soldats
- 5 - Quartiers de l'officier supérieur
- 6 - Quartiers des officiers
- 7 - Escaliers vers le haut de le bas
- 8 - Escaliers vers le niveau supérieur (cuisine)

**Officier, Dorn, All LN ; Hommes  
d'Armes Niveau 6**

For/Con 14 Dex /Sag 10 Int/Cha 12  
JS Ref +1 Vig +5 Vol +1  
PV 50 Att +9/+4 Epée bâtarde D10+2 (19-20x2) Init 0  
CA Harnois/Bouclier 20  
Dressage 8 ; Equitation 7 ; Connaissance  
(Handerland) 5 ; Intimidation 8  
Dons : Endurance ; Arme Exotique (épée bâtarde), Arme de prédilection (épée bâtarde)

## **Officier supérieur Pierrick, Dorn, All LN ; Hommes d'Armes Niveau 7**

For/Con 14 Dex /Sag 10 Int/Cha 12  
JS Ref +1 Vig +5 Vol +1  
PV 50 Att +10/+5 Epée bâtarde D10+2  
(19-20x2) Init 0  
CA Harnois/Bouclier 20  
Dressage 8 ; Equitation 7 ; Connaissance (Handerland) 5 ; Intimidation 8  
Dons : Endurance ; Arme Exotique (épée bâtarde), Arme de prédilection (épée bâtarde)

### **Niveau 6**

**Note:** à ce niveau se trouve le seul accès (6) à la tour Nord-Ouest (7). Cette tour mène directement au passage souterrain. L'escalier (6) mène au quartier général (niveau 7).

- 1 - Escalier vers le niveau inférieur
- 2 - Salle commune
- 3 - Quartier des sergents d'armes (Idem Soldat mais remplacement profession par connaissance Stratégie)
- 4 - Dortoir des soldats
- 5 - Chambre d'un invité de marque
- 6 - Escalier menant à l'étage supérieur. Couloir aux murs renforcés
- 7 - Escaliers vers le haut et le bas (Sauf 7 au NO ne menant que vers le bas)

### **Niveau 7**

- 1 - Escaliers vers le niveau inférieur
- 2 - Tour couverte
- 3 - Tour d'angle sans accès au niveau inférieur (Baliste Cf.)
- 4 - Salle de réception.
- 5 - Salle des sergents d'armes.
- 6 - Escalier menant à l'étage supérieur.
- 7 - Escaliers vers le niveau inférieur (et au passage souterrain d'évasion)
- 8 - Plate-forme crénelée

### **Niveau 8**

- 1 - Escaliers vers le niveau inférieur
- 2 - à 5 : Appartements du Légat Brownse.
- 2 - *Antichambre*
- 3 - *Chambre*
- 4 - *Salle de magie (idem 6)*
- 5 - *Bibliothèque (2 Livres côtoient des parchemins, ce sont des poussiéreux manuels de stratégie et les parchemins représentent des plans de régions, des notes de commande, le tout a peu d'intérêt)*
- 6 - Temple de l'Ombre. (Fouille DD15 Il est laissé à l'abandon complet)
- 7 - Antichambre de cérémonie (idem 6)
- 8 à 9 : Appartements du Fils Kinsey.
- 8 - *Antichambre*
- 9 - *Chambre*

### **Niveau 9**

- 1 - Escaliers vers le niveau inférieur
- 2 - Salle de réunion
- 3 à 5 : Appartements du Châtelain, Kinsey.
- 3 - *Antichambre*
- 4 - *Bureau*
- 5 - *Salon*
- 6 - *Chambre*
- 7 - *Rangement*

### **Niveau 10**

- 1 - Escaliers vers le niveau inférieur
- 2 - Chemin de ronde
- 3 - Grenier (alcools et nourriture fumée)

### **Niveau -1 et autres niveaux souterrains**

Volontairement, les souterrains ne sont pas décrits (le but n'est pas ici de faire du *donj'*). Ils se composent de deux parties. La première, entretenue, mène vers la sortie dans les montagnes. Elle est composée de quelques salles sur les 10 Kms de souterrains. Le tout est en mauvais état et risque de s'effondrer à tout moment. La progression est lente mais pas impossible. Il y fait totalement noir et les rencontres peuvent y être mortelles. Dans

ce souterrain se trouve la sépulture de Evans.

Reliés à cette partie, il existe deux complexes de couloirs, qui est la seconde partie des souterrains. Le plus récent des deux complexes est une simple galerie percée d'une cave du village et donnant sur la sortie, elle permettra en outre l'arrivée de Maël. La seconde partie est plus ancienne. Il s'agit d'anciennes mines tombées en ruines. De nombreuses entrées jouxtent le premier complexe et il est possible d'aller de l'un à l'autre. Il y fait totalement noir et la progression pour une personne normale est quasi impossible. Poutres et décombres, culs de sac et ravines sont le lot de chaque couloir, de chaque détour. Des puits profonds et des effondrements soudains rendent la progression très malaisée.

Surtout qu'Evans vit dans ces couloirs avec ses rejetons...

## Chapitre Deux : les protagonistes

Sans trop de chiffres.

### **Maël Mac Wyatt, dit Maël. Dorn. Lignée sang de Roi. Expert 5 Guerrier 3. AI C/B**

Maël a environ 35 ans, il tente une résistance active avec les autres villageois. Lorsque les Orques relâchent leur attention, ils se réunissent dans les soubassements des habitations. Leurs actions prennent la forme de sabotages contre les garnisons en place. Ils ont également creusé plusieurs galeries qui mènent au château et se sont enfin construits des armes qu'ils ont dissimulées à droite et à gauche. Ils sont désormais prêts à passer à l'offensive. Maël ne sait rien de sa généalogie et, comme il va le voir, les événements ne sont pas toujours contrôlables. Si les personnages jouent ami ami avec lui, il les aidera autant que faire se peut.

### **Lord Kinsey. Dorn. Noble 8. AI N**

Kinsey a 45 ans. Il est miné par les soucis et torturé par ses choix. Il prend les décisions par contrainte et par peur de Brownse et des Orques. C'est un homme ayant peu de volonté et peu de caractère. Il essaye d'être un homme dur en apparence, mais personne n'est dupe. Il connaît le château et les souterrains par cœur, du moins en théorie : il ne s'enfonce dans ces derniers que très rarement, sa dernière excursion remontant à des années. Il ne sait pas pour la tombe de Evans et n'a pas la moindre idée des événements en cours. Si Kinsey garde le pouvoir à la suite des événements, il sera renversé par un clan Dorn de Résistants et cela, sans y opposer beaucoup de résistance.

### **Brownse. Erenien. Légat déchu 7. AI C/M**

Brownse a 40 ans. C'est un homme sans finesse, dur, impitoyable. Il est persuadé d'être un chef à la hauteur. Mais un sombre secret le travaille : depuis longtemps, il n'a plus la foi en Izrador. Il s'est laissé aller et ce dernier lui a enlevé ses capacités de Légat. D'ailleurs Brownse sera persuadé pendant les événements que les forces se déchirant sont le résultat de sa trahison. Il ira même prier Izrador.

### **Lindwlëll, Elfe, Légat 7. AI N/M**

Lindwlëll a 300 ans. C'est une femme intelligente et ambitieuse, ne reculant devant rien pour arriver à ses fins. Elle n'apparaîtra que peu lors des événements, préférant rester à bonne distance et se servir de ses pouvoirs pour aider son ancien amant. Son clergé ne l'apprécie guère en raison de son appartenance raciale, mais elle n'en a cure, ayant toujours eu des résultats plus que satisfaisants. C'est une femme implacable qui préférera fuir si les choses tournent mal. Le seul élément qui pourrait la mettre en péril serait que Evans apprenne sa trahison passée ; sa vie ne pèserait alors plus très lourd dans la balance.

### **Daniel, Dorn, Homme du peuple 12. AI N/B**

Daniel a 75 ans. C'est l'une des clés des événements. En effet, il est le seul à savoir pour Evans et Maël. Il n'est qu'une ombre dans le village, même pas un membre du conseil, juste un esclave que tout le monde ignore. C'est le plus ancien du village et il ne donnera ses renseignements que si on le persuade du bien-fondé de la requête et que cela permette de remettre Maël au pouvoir.

### **Nunzio, Gnome, Roublard 6 Contrebandier 2. AI N/B**

## Chapitre Trois : les évènements

### Introduction

Pour faire venir les joueurs dans le château, vous devrez user d'une stratégie qui dépend du contexte de votre partie. Pour ma part, ils se voient dérober un objet (Cf. Mini campagne Lumière Noire), objet convoité par un autre légat. Ce dernier trouve refuge au château après les avoir attaqué de nuit et après une course poursuite de plus d'un mois.

Les aventuriers arrivent donc à Handerland Bourg. Ils sont recueillis discrètement par les forces résistantes du village. Une formidable tempête de neige sévit dans la région, couvrant les traces du fugitif (ce qui les laisse sans piste) mais couvrent également leur arrivée.

Ils rencontrent Maël autour d'un feu dans l'une des nombreuses caves aménagées du village. Le vin déliant les langues et l'aide proposée par les résistants leur fera sans doute raconter leurs mésaventures (aidés par les bons soins du MJ). Maël leur fait en retour un état des lieux rapide. Pendant ce temps, quelques villageois organiseront une battue discrète (elle peut se jouer avant ou après, avec les PJ au besoin), il ressortira de cette recherche que le fuyard n'est manifestement pas dans le village, ni aux alentours, mais que les quelques traces retrouvées le localisent vers le château. Le conseil du village, composé d'une dizaine de résistants, se réunira durant la nuit et statuera sur l'aide à fournir. Au matin, Maël viendra et expliquera aux personnes ce que le village peut faire pour eux.

Nunzio est un rescapé qui vit au village depuis près de 5 ans ; ce dernier est un gnome et il a grandement contribué à la résistance et à l'apaisement des relations entre les Dorns et les Orques en poste. Il peut leur confectionner des déguisements sur mesure ainsi que des faux. Ces faux consistent en un avis de Mission émanant

directement de Terros Obsidia. Ils pourront ainsi se faire passer pour des résistants renégats en mission pour le compte de l'Ombre. Ne restera plus qu'à s'introduire dans la château sous un prétexte fallacieux, genre la tempête de neige. De là, ils pourront fouiller le château et tenter de s'enfuir.

### Acte 1 : Entrée au château

L'arrivée au château se fera sans encombre, mais sous la neige. Après quelques minutes d'attente au bas des murailles, le pont-levis se baissera et ils seront amenés sous bonne garde devant le châtelain. A eux d'être convaincants, mais cela est à vrai dire chose facile : Kinsey est préoccupé et sera parcouru par un étrange frisson en entendant le nom de Terros Obsidia. Il n'aime pas frayer avec ces gens-là et a déjà bien assez de soucis avec Brownse (absent à l'arrivée des personnages). Il les invitera donc pour le gîte et le couvert en attendant que la tempête se calme. Le soir sera l'occasion d'un grand repas où seront présents Kinsey, bien sûr, mais aussi Brownse et leur fuyard (avec leurs déguisements et l'attaque qui a eu lieu de nuit, il sera assez facile à abuser). Présent aussi : l'officier supérieur et le fils de Kinsey, Ambert, jeune garçon turbulent loin des préoccupations du palais (la femme de Kinsey est morte en couche et du coup, il n'y a aucune femme dans la château, les serviteurs et cuistots sont des gens simples). La tension est lourde pendant le repas, parfois ils parlent du bourg ou de l'approvisionnement de demain mais en règle générale, le tout n'est que futilité. Durant le repas, Ambert posera beaucoup de questions sur Terros Obsidia (si les personnages commencent à monter un bobard, c'en est fini pour eux ; en revanche le « gronder » sera la meilleure solution, son père asseyant la chose par une réprimande bien sentie), dans son flot de parole, Ambert lâchera une info importante.

« Et les monstres y'en a plus papa ? » Son père le fera sortir de table à ce moment-là en le tançant vertement.

Tout le monde ira se coucher sur ces entrefaites. Au dehors, la tempête fait rage.

### **Acte 2 : Nuit au château**

La nuit commence tranquillement et il est possible que les personnages ne montent pas de tour de garde, mais certains paranos pourraient bien prendre la phrase d'Ambert pour un avertissement, grand bien leur en ferait. Au beau milieu de la nuit, un cri les tire de leur sommeil mais, au moment de se lever, une vision d'horreur s'offre à eux : des affamés sont dans leur chambre (ils sont vêtus comme les soldats du château et sont au nombre des personnages -1, Cf. Les protagonistes chiffrés.) Après un âpre combat, tout le monde se retrouve au niveau 5 dans la salle commune, la plupart des personnes en robe de chambre, l'arme et la torche à la main. L'un des officiers est porté disparu ainsi que 2 soldats, leurs couches sont maculées de sang mais les agresseurs n'ont pas été vus. Il ne faudra que quelques minutes pour que quelqu'un désigne les lames baignées de sang des personnages. Les corps des affamés seront retrouvés et identifiés comme des anciens soldats de Handerland disparus avant-hier. Kinsey refusera de parler de l'affaire devant les personnages et ira s'entretenir avec Brownse, le reste de la nuit se passe, mais la tension est palpable.

### **Acte 3 : Lendemain**

Le lendemain, la tempête va faire rage une bonne partie de la journée, sauf au matin. Le matin se produit un incident des plus intéressant. Alors que la neige tombe et que le vent souffle, un cor se fait entendre à l'extérieur du château. Les taxes hebdomadaires arrivent. Les personnages sont libres d'assister à la scène et d'intervenir ou non (ils peuvent légitimer

leur déguisement ou au contraire passer ad patrés). Sur le pont-levis baissé, des soldats déchargent une carriole pleine de vivres. Kinsey est absent et Brownse contrôle les taxes, soudain il profère un juron car le compte n'y est visiblement pas. L'un des fermiers se jette à ses genoux et commence à implorer, Brownse le relève et ordonne aux soldats de le crucifier, ces derniers rechignent (psychologie DD15) mais finissent par effectuer la sale besogne (Détection DD20 Fouille DD15), l'un d'eux fait boire au paysan une fiole (c'est de l'Ajonc Bleu, la dose est suffisante pour le tuer en peu de temps). Le paysan perd conscience alors qu'on lui enfonce les clous (Effet du poison) et il mourra quelques minutes plus tard, dans l'indifférence générale.

Le midi arrive et lors du repas, on évoquera à peine l'incident du soir. Ambert est absent. Le reste de la journée se passera alors que la tempête reprend de plus belle. Chacun peut vaquer à ses occupations.

Ce temps mis à profit par les personnages (Renseignement DD20 ou 15 s'ils parlent en priorité au soldat qui a aidé le fermier et 10 s'ils le font chanter...) peut leur apprendre que cela fait une semaine que la comédie dure. Le soir venu, des attaques d'affamés ont lieu. Parfois un seul d'entre eux, mais parfois plus. Il semblerait que les affamés se terrent dans les tréfonds du château, dans les souterrains. L'un d'eux a été vu il y a deux nuits en arrière descendre la muraille le long d'une corde improvisée faite de draps. Personne ne sait ce qu'il se passe réellement (ce qui est vrai).

### **Acte 4 : Deuxième nuit**

Encore une nuit. Le repas du soir est pris dans les quartiers et la tension monte d'un cran. La nuit même, un cri déchire le sommeil troublé de chacun (Jet de Vol DD10 pour réussir à s'endormir, sinon nuit blanche et -1 le lendemain à toutes activités). Une nouvelle fois, tout le monde

se retrouve en pyj' ! Cette fois, c'est l'un des invités qui est porté disparu (le fuyard) et sa couche est maculée de sang. Il est évident que désormais, il faut jouer carte sur table et Kinsey demandera de l'aide aux personnages contre l'avis de Brownse. Ce dernier ira prier (renseignement DD15 : chose rare). Kinsey demande à tous d'être vigilants et prêts à intervenir. Mais une fois de plus, le reste de la nuit sera calme, seul le mugissement du vent semble apporter un cri lointain.

Pendant ce temps, le bourg d'Handerland est la proie d'une attaque du Mohrg et de ses « troupes », attaque qui sera repoussée par les Orques, mais dont les rangs viendront grossir d'autant celles du Mohrg. Durant cette bataille, les villageois ont vu une silhouette sur un cheval. Elle semblait observer la scène à bonne distance.

### **Acte 5 : Troisième jour**

Le lendemain, Kinsey, visiblement fatigué, proposera une inspection des souterrains (les personnages peuvent lui suggérer, ils en tireront plus de satisfaction). Les soldats armés de pied en cap décident de descendre, une fois encore contre l'avis de Brownse (Il va prier... Une filature à son égard permettra de connaître son secret). C'est le moment de faire douter Kinsey sur la légitimité de Brownse.

Dans les souterrains (partie 1), les personnages découvriront de nombreuses traces de passage frais ainsi que des traces de sang (pas de trace de l'objet, en revanche). Ils finiront par découvrir une alcôve insolite. Cette dernière semble avoir été murée, mais les briques sont tombées au sol de l'intérieur vers l'extérieur. L'intérieur de l'alcôve comporte des traces de griffes. Enfin, l'une des briques brisées porte un étrange sceau fendu en son centre. A moins que le groupe ne comprenne un Arcaniste de tradition Hermétique (DD25), le sceau ne peut être identifié (Brownse bredouillera un vague mensonge,

(Psychologie DD11). Visiblement personne ne sait rien sur cette affaire, mais il est probable que tout soit lié.

A leur retour au château, 2 gardes ont disparu, et on ne les reverra pas de si tôt.

### **Acte 6 : En soirée**

Alors que l'après-midi est déjà bien avancé et que tout le monde se restaure sur le pouce, le cor se fait de nouveau entendre. Des villageois sont amassés aux bas des murailles. Kinsey fera entrer le chef, Maël. Il sera entendu et éconduit. Voilà ce qu'il raconte : « Cette nuit, nous avons été victimes d'une attaque/description/ protégez nous ». Un jet de Psychologie sur Brownse (DD11) montrera que la peur se lit sur son visage, il est à présent sûr que tout cela a un lien avec sa trahison. Psychologie sur Kinsey DD10 : il est préoccupé et ne sait comment agir au mieux et en plus, il ne capte pas ce qui se passe. Psychologie sur Maël DD10 : il cherche de l'aide dans le regard des personnages.

Pendant ce laps de temps, Nunzio le gnome glissera discrètement à l'un des personnages qu'un des esclaves vivant en marge du village est suffisamment vieux pour en savoir un peu plus, il s'agit bien sûr de Daniel.

Il reste aux personnages à se faire amener à Daniel ou faire amener ce dernier au château. Ce dernier ne parlera pas en présence de Kinsey et préférera la torture, cela peut prendre du temps si les personnages ne sont pas assez fins.

Alors que les personnages reviennent au château ou que Daniel reparte, il se passe quelque chose. Lors d'une éclaircie, la vision est dégagée. Les crucifiés se décrochent de leur croix et se jettent sur Daniel pour le dévorer (Ainsi que sur la garde, au besoin) ; la scène est implacable (si les PJ participent, faites-leur sentir que le combat est perdu d'avance et que

personne ne viendra les aider). Les Affamés se retirent dans les montagnes, laissant les croix vacantes. Un rire démoniaque retentit au loin alors que la tempête recommence.

### **Acte 7 : Repas du soir**

Le repas se passe dans la salle commune, tout le monde est présent. Il manque encore des gardes à l'appel ce soir. Il ne reste désormais que 4 officiers et 20 soldats, Brownse, Kinsey, son fils et la moitié des serviteurs qui parlent presque ouvertement de désert. Kinsey et Brownse prennent la décision de faire venir dès demain la garnison Orque au château et d'envoyer une dépêche dès que possible via les personnages à Terros Obsidia pour obtenir de l'aide, mais ni l'un ni l'autre ne semble être enchantés à cette idée (Brownse payera par ailleurs largement l'un des soldats pour que ce dernier verse du poison dans la gourde des PJ avant qu'ils ne partent (Perception auditive DD15), mais bien sûr, il clamera le contraire si on le dénonce, mais la tension montera alors encore d'un cran).

Pendant ce temps, le village est une nouvelle fois victime de l'attaque du Mohrg et de ses troupes. Ce dernier va succomber à l'emprise du mort-vivant en peu de temps cette fois-ci, seule une poignée de résistants menés par Maël réussira à fuir dans les collines proches.

Le château se fera assiéger au beau milieu de la nuit. L'un des soldats qui est transformé en Affamé baisse le pont-levis et, alors que le vent et la neige s'engouffrent, une autre forme de froideur la précède. La foudre s'abat de partout, forçant à quitter les défenses et à entrer plus dans le château lui-même. L'armée de Evans est à présent plus nombreuse que les défenses du château, chaque mort venant grossir les troupes de ce dernier.

(L'utilisation du plan, bien que facultative, permet de donner des descriptions précises et de faire jouer cette partie dans les règles de l'art ; pour ma part, j'utiliserai plutôt le système de course-poursuite dans le château, rythmé par des embuscades fréquentes de Morts vivants).

Là encore, les personnages ne peuvent gagner : pour chaque affamé tombé au combat arrivent deux arrivent. Les voilà cernés et seuls, il ne leur reste plus que la solution de fuir par les souterrains, dont la porte est grande ouverte.

### **Acte 8 : Fuite éperdue**

Scène presque finale. Les personnages courent désormais dans les sous-sols avec une meute de créatures enragées aux trousses. Ils débarquent dans une pièce possédant 4 issues, la leur, une en face et deux sur les côtés fermées par des portes. Mais avant même qu'ils ne puisse réagir, le Mohrg apparaît devant eux.

*A partir de chaque round*, les portes vont s'ouvrir et les issues délivrer leur nouveau lot d'assaillants, le tout finissant dans une mêlée générale.

- Round 2 : Brownse débarque et 2 soldats
- Round 3 : Kinsey et Ambert - si les personnages ont fait douter Kinsey, ce dernier se retournera contre Brownse
- Round 4 : la légate intervient - si les personnages utilisent les renseignements de Daniel sur sa trahison, le Mohrg se retournera contre elle
- Round 5 : Maël et Nunzio ainsi que quelques villageois débarquent
- Round 10 : les affamés débarquent de toutes parts au rythme de 2 par rounds...

Il est évident qu'il faut finir le combat au plus vite. Une fois le Mohrg détruit, les

affamés perdront leur dernière étincelle de non-vie. Si la Légate est gardée en vie, elle pourra raconter l'ensemble de l'histoire.

### **Acte 9 : Fin alternative**

Si Kinsey est en vie, il laissera le pouvoir et partira vers le sud avec son fils pour rejoindre la résistance. Il mourra quelques temps plus tard, fauché par la maladie. Ambert lui survivra et deviendra un farouche défense des terres Dorns.

Si Maël est en vie, il prendra le pouvoir, aidé par les villageois et la résistance. Son passé dévoilé, il restaurera le nom des Mac Wyatt. La forteresse lui servira de refuge, mais tôt ou tard, ils devront s'expatrier vers le sud.

Si la légate s'en sort, elle reprendra un jour ou l'autre sa place dans la forteresse. Mais quelque chose s'est passé en elle, les vieux démons du passé ont ressurgi et sa foi n'est plus la même. Elle est tombée amoureuse de Maël et mettra des années à lui avouer, mais l'amour aura triomphé du mal en elle. Elle passera du côté de la résistance tout en gardant sa place pendant quelques décennies.

Si Brownse s'en sort, il s'en retournera à Terros Obsidia, où il mourra et les légats lanceront une mission punitive à laquelle participera la légate. Ce qui donnera sensiblement la même chose.

Et l'objet dans tout ça. Les personnages se le voient remettre par Nunzio qui l'a « trouvé » dans les montagnes. Seul le sourire goguenard sur les lèvres laisse trahir un soupçon... Mais qui peut dire ?!

## Chapitre Quatre : les personnages chiffrés (ou PNJ)

Ne sont décrits ici que les personnages ayant une confrontation possible, rien n'empêche de détailler les autres.

### **Brownse**

#### **Légit déchu niveau 7**

FP 7 (-10%)

For/Con 16 Dex/Int 10 Sag 14 Cha 12

JS Ref +2 Vig +10 Vol +7

PV 69 Att +8 Fléau d'arme lourd D6+3 (x4) Init 0 CA Harnois/Bouclier 20

Dressage 4 ; Concentration 5 ;

Connaissance (Mystère) 3 ; Intimidation 11 ; Connaissance de l'Ombre 2

Dons : Endurance ; Robustesse ; Vigueur surhumaine, Dur à cuire.

### **Lindwëll**

#### **Légate niveau 7**

FP 7

For/Con 8 Dex 10 Sag/Cha 14 Int 16

JS Ref +2 Vig +4 Vol +7

PV 24 Att +4 Morgenstern D8-1(x2) Init +4 CA Cuir 12

Dressage 12 ; Concentration 12 ;

Connaissance (Mystère) 9 ; Intimidation 6 ; Connaissance de l'Ombre 9 ;

Diplomatie 9 ; Art de la magie 7 ; Equitation 2.

Dons : Dispense de composante matérielle ; incantation silencieuse ; magie de guerre ; science de l'initiative.

Domaine Mort et Destruction (Les sorts préparés en bonus sont de Mort).

Dons divins : Caresse mortelle 1x jour ;

Châtiment +4Att +7 au dégâts 1xjour.

Transformation en sort de blessure les sort de niveau équivalent.

Sort Niv 0/6 Niv 1/5+1 Niv 2/4+1 Niv 3/2+1 Niv 4 1+1.

Intimidation des morts vivants 5xjour. (s'en sert exclusivement pour se protéger des affamés)

Compagnon Asthyrax , Destrier léger PV 32.

Bonny & Clyde

Pour [Cerbère.org](http://Cerbère.org)

## **Le Mohrg Thaumacouturé, Evans**

FP 10. Page 192-193 du MM3.5

PV 140. RD 10/loi et bien RM 15 Résiste au renvoi +2 JS+2(+3 en Vol) Augmentation de la SAG à 14.

Sort niv 1, 4xjour Brume de dissimulation, serviteur invisible ; Sort niv 2, 4xjour Nuée grouillante, nappe de brouillard ; Sort niv 3, 2xjour rayon d'épuisement, appel de la foudre.

### **Les Affamés**

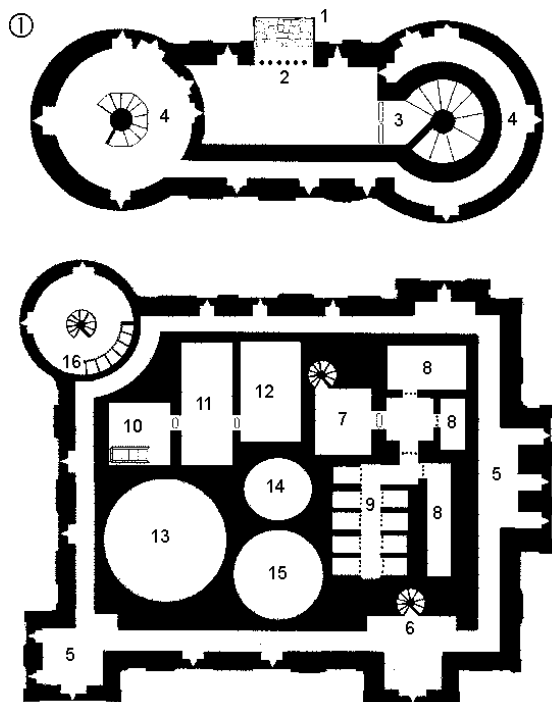
Si vous ne voulez pas vous prendre la tête, prenez des zombies sinon page 247-248 du *guide de base de Midnight*.

## Annexes (plans)

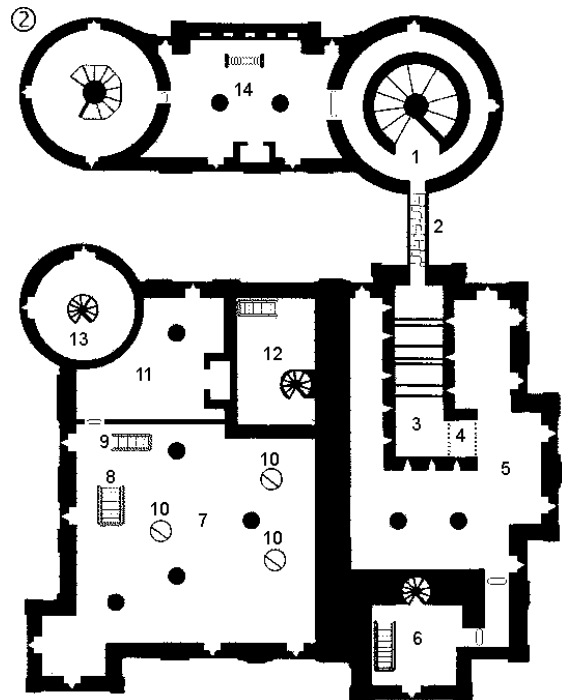
### Note de mise en page

Les plans sont volontairement de petite taille. Même à cette taille, vu leur qualité, ils restent tous très lisibles et prennent ainsi moins de place, de taille (Ko) et économiseront la cartouche de votre imprimante

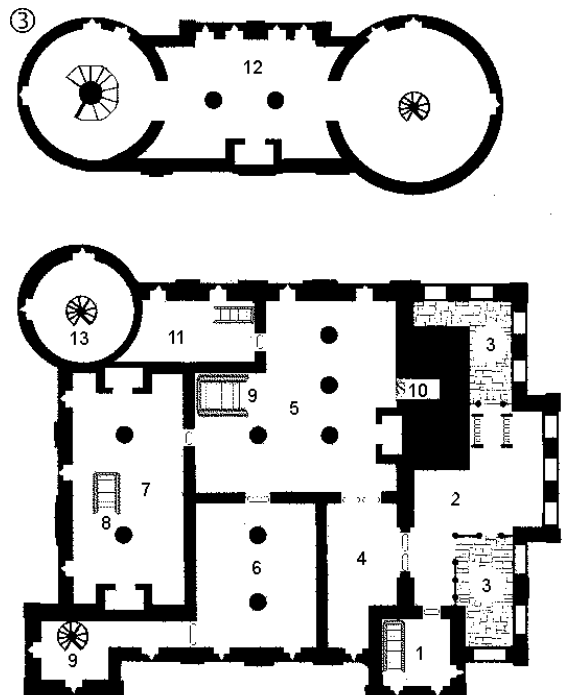
### Niveau 1 :



### Niveau 2 :

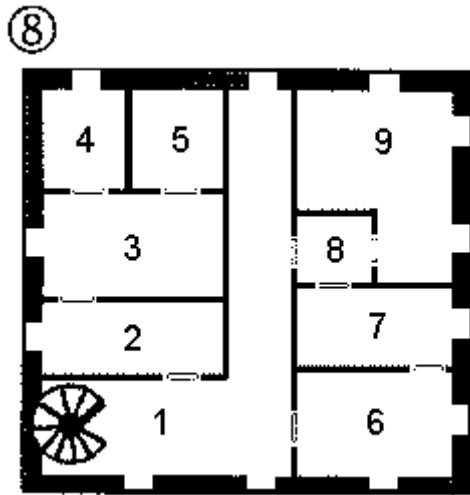


### Niveau 3 :

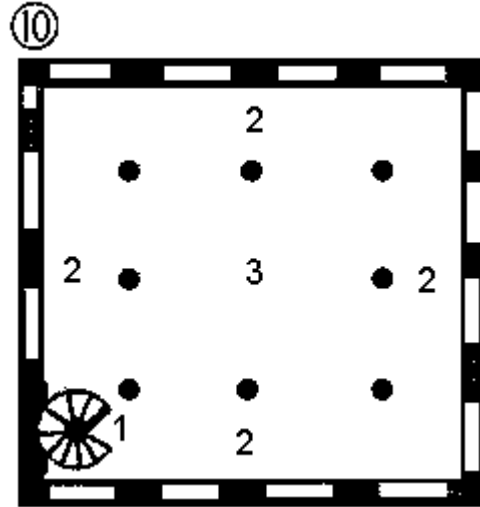




Niveau 8 :



Niveau 10 :



Niveau 9 :

