



SCENARIO VI : LA MEMOIRE DU MONDE

Scénario de niveau 4-5



Lors de ce sixième scénario, les PJ reviennent à Miral avec les otages récupérés dans les lointaines montagnes, où des milliers d'orques sont parqués sur les sommets enneigés, en attente d'une guerre prochaine.

RETOUR AU BERCAIL



Il est très probable que les PJ, de retour de leur voyage, vont parler à Raven des informations obtenues là-haut, dans les montagnes pullulant d'orques. Celui-ci sera effaré d'obtenir des preuves de ce que les PJ et lui craignaient depuis quelques temps et leur demandera d'aller très rapidement voir les autorités impériales à la capitale, Harrional, afin de les informer du grave péril que court la population de la région. Il y a en effet fort à parier que les PJ n'iront pas à Brixbourg, où ils peuvent avoir des doutes à l'égard d'Alfred Deyann, et plus que des craintes à l'égard de Sire Mathias. S'ils rechignent à aller vers l'administration, faites intervenir Raven (ou un autre ami), qui leur fera prendre conscience de leur chance d'avoir en leur possession de telles informations : le service des renseignements de l'Empereur paie bien...

Les PJ prendront ainsi très vraisemblablement la direction d'Harrional, à trente jours de marche de Miral, avec en tête des rêves pleins d'or et de reconnaissance. C'est loin, bien sûr, mais le déplacement vaut le coup (enfin, c'est du moins ce que nos pauvres PJ doivent croire). Les personnages ont peut-être économisé assez d'argent pour acheter des montures (disponibles à Brixbourg), ce qui leur fera gagner plus de la moitié du temps de voyage : en effet, le trajet jusqu'à Harrional se fera alors en douze jours.

Si les PJ ne sont pas en possession de chevaux ni ne veulent en acheter, il reste une dernière solution : le relais. Pour quarante pièces d'or par personne, un confortable carrosse les amènera de

Brixbourg à Harrional en seize jours. Confortable reste un grand mot, mais c'est toujours plus luxueux qu'une selle de monte... Les repas, quant à eux, ne sont bien sûr pas compris dans le prix. Et on n'est jamais à l'abri d'une attaque de brigands, prisant tout particulièrement les relais. (Caractéristiques des brigands en **Annexe 1**)

Par chance, on pourra peut-être trouver un marchand qui comptait aller de toutes façons à Harrional et qui accepterait d'emmener les PJ pour vingt-cinq pièces par personne ; mais la différence de prix se fera douloureusement sentir en matière de confort après quelques jours de chariot sur les cahoteuses et mauvaises routes de la région.

BARRAGES FRONTALIERS



Pour arriver jusqu'à la capitale, il faudra remonter une bonne partie des terres de Sire Mathias par le côté ouest (celui qui a le plus souffert des combats), passer par la pointe nord de celles de Sire Constance, longer le lac de Mobion par la baronnie de Sire Charles, et arriver enfin dans la région d'Harrional, qui est directement administrée par les autorités impériales.

Vous pouvez décider que le trajet se passe sans encombres, ou non. Des éléments peuvent ponctuer l'itinéraire, mais n'ajoutez pas trop de monstres et autres aberrations : deux baronnies sont en guerre ouverte et les troupes stationnées là ont « pacifié » tout ce qui pouvait l'être (un peu d'exercice ne peut pas faire de mal aux troupes... Aux villageois mécontents, par contre...).

Quand les personnages arriveront vers les frontières de Sire Constance, les soldats locaux multiplieront les contrôles afin de débusquer de potentiels espions embauchés par l'ennemi et interrogeront sans relâche les voyageurs sur leurs buts et origines. Il serait bête que les PJ avouent aux soldats de Sire Mathias qu'ils vont voir l'Empereur pour leur parler des Orcs que leur maître semble





employer, mais ne doutons pas de la capacité des joueurs à se mettre dans la mouise tout seuls. Aussi, vous trouverez les caractéristiques de la soldatesque de base en **Annexe 2**.

S'ils se font passer pour des marchands ayant vendu leurs armes à Brixbourg ou comme de simples voyageurs ayant affaire à Harrional, les soldats ne feront pas d'histoire : ils sont fatigués, prennent leur travail à la légère, et sont visiblement démotivés par la guerre et les combats qui s'enlisent. Si les PJ s'intéressent à tout cela et en discutent avec l'un d'eux, ils pourront apprendre que :

- ✦ la guerre contre Sire Constance a coûté la vie à de nombreux hommes, souvent valeureux, mais ce sont toujours les meilleurs qui partent les premiers
- ✦ la partie est loin d'être gagnée : le conflit s'enlise et les retranchements se multiplient, on avance d'un mètre un jour pour reculer de trois le lendemain
- ✦ mais Sire Mathias a promis l'arrivée de son arme secrète dans peu de temps ; les hommes sont curieux de voir ce que ça peut donner, c'est sûr que l'ennemi va en pâlir de terreur, foi de vétéran !

Le passage vers la région ennemie à la baronnie de Sire Mathias ne se fera pas sans moins de mal : de l'autre côté de la frontière, de nombreuses patrouilles arrêtent également les voyageurs, et posent les mêmes questions. Le relais passera avec moins de problèmes : le registre certifie que les voyageurs ont payé jusqu'à Harrional et ne comptent ainsi pas rester (ou espionner) dans les environs.

Le voyage se poursuit, morne et triste, sous un ciel gris dans lequel se succèdent des nuages aux formes étranges. Direction le nord : la baronnie de Sire Charles possède en son centre un très grand lac, nommé Mobion, formé par les cours d'eau dévalant les pentes des montagnes, à l'est (les mêmes montagnes desquelles les PJ reviennent à peine, leur rappelant d'étranges souvenirs et un certain tatouage).

Les personnages longeront ce lac pendant plusieurs dizaines de kilomètres. S'ils prennent la peine de se renseigner lors de leur halte dans la capitale de cette baronnie, Mobourg (une petite ville de pêcheurs plaquée sur la pointe septentrionale du lac de Mobion), ils apprendront que les terres de Sire Charles ne sont pas seulement connexes à la baronnie de Sire Constance, mais aussi à celle de Sire Mathias, à l'est. Il semblerait cependant que Sire Charles ait préféré rester neutre sur l'affaire. Il n'a en effet accordé son aide à aucun de ses voisins pour l'instant, malgré leurs demandes incessantes d'aide en troupes et en or.

HARRIONAL, BERCEAU DE L'EMPIRE



Au terme de leur plus ou moins long voyage, les PJ arriveront au bijou des cités connues, la plus belle et la plus prospère des villes, où trône le grandiose et pachydermique Palais Impérial, dans lequel sont enterrés tous les descendants d'Enoch et où gouverne l'Empereur en place, Christian II, bien vivant celui-là.

D'emblée, on est frappé par le gigantisme des murs d'enceinte : sur plusieurs dizaines de mètres en hauteur, la profusion de meurtrières, de crénelages et de renforcements laisse pantois, tout comme les innombrables tours de garde, parfois surmontées d'engins de siège plus qu'impressionnants, vaillamment tournés vers l'extérieur de la ville.

Le mur d'enceinte est presque circulaire et entoure une montagne usée par les vents, ovale, elle aussi, sur laquelle est bâtie l'immense cité, qui se dévoile en une profusion de toits d'ardoise, de somptueux palais, de places bondées et de foules hallucinées. Tout en haut de ce large mont, tel une énorme cerise de pierre grise sur un gâteau conique, est posé le fameux Palais Impérial.

Les rues pentues de la ville ne découragent pas les marchands, les rabatteurs d'auberge et d'échoppes, les mendiants ou les saltimbanques, qui représentent le lot quotidien de cette ville. Les habitants permanents sont reconnaissables à ce





qu'ils ne prêtent même plus attention au manège incessant de ceux qui encombrant les rues, se contentant de se déplacer d'un point à un autre le plus rapidement possible, en évitant si possible cette cohue.

Tout le reste n'est que féerie, joie et fête, surtout pour le voyageur jeté depuis plusieurs semaines sur les routes et lassé de son périple. Prenez cependant garde aux voleurs et autres coupeurs de bourses, qui foisonnent, et qui ne demandent finalement que la plus infime des distractions pour détrousser les étrangers...

Personne ne fera attention aux PJ, sauf s'ils dépensent beaucoup d'argent. Là, des rabatteurs peu recommandables les aiguilleront vers des combats de lutte clandestine qui peuvent rapporter gros. Ces combats sont un leurre, et un groupe de voleurs et de sicaires bien charpentés les attendra dans une ruelle sombre à l'écart du centre de la ville, qui est le lieu du rendez-vous (voir leurs caractéristiques en **Annexe 3**).

Le Palais Impérial est sévèrement gardé par une cinquantaine de gardes en armure métallique et cape rouge. On demandera à chaque personne s'approchant à moins de trente mètres de l'entrée principale de produire un laissez-passer, sous peine d'être éconduit sèchement par les hommes d'armes (voir leurs caractéristiques en **Annexe 4**). Ceci explique que la population effectue un détour conséquent lorsqu'elle passe devant le Palais.

Si les personnages insistent ou s'énervent, ils seront repoussés violemment ou mis aux arrêts pour trois jours, en fonction de la réaction des gardes et de leur mauvaise humeur (ou la vôtre). Une bonne approche des gardes impériaux (par la flatterie, un physique avenant ou un humble signe de soumission) fera débiter une conversation avec les PJ. Ils apprendront qu'un laissez-passer peut être obtenu au Bureau des Admissions, à l'autre bout du quartier administratif, mais qu'il faudra parfois patienter plusieurs heures avant de voir arriver son tour, et les rendez-vous sont souvent fixés à « dans quelques jours, au minimum », selon la demande.

Dans le cas où la rencontre avec les gardes se serait mal passée, n'importe quel passant pourra les informer sur ce fait, en exagérant notablement les durées et les contraintes administratives. Mais il semble n'y avoir aucune autre échappatoire.

LES VOIES DE L'ADMINISTRATION SONT IMPENETRABLES...



Le Bureau des Admissions n'est qu'une masure isolée à l'autre bout du quartier administratif (qui s'étend sur tout le sommet du Mont Harrional), minable en comparaison de la grandeur fastueuse du Palais. Une file impressionnante et bigarrée se tient devant la petite porte d'entrée, constamment surveillée par cinq gardes impériaux. Le brouhaha de mécontentement et la tension sont immenses : le Bureau n'est pas pris d'assaut, certes, mais uniquement à cause de la présence des gardes. Tout grabuge mènera à l'emprisonnement des fauteurs de trouble (soyez sévères pour la sentence - 3 à 4 jours de geôle, parmi les rats et les assassins, feront le plus grand bien à vos joueurs -, il faut faire des exemples, afin qu'on ne puisse pas dire que l'Empire faiblit).

Si les PJ arrivent en début ou en milieu de journée, il leur faudra attendre six heures pour que leur tour vienne enfin. S'ils arrivent l'après-midi dans la file, ils ne passeront pas le jour même, et le mieux serait qu'ils viennent le lendemain très tôt, voire passent la nuit dehors (comme le feront plusieurs désespérés, en attente depuis trois jours, pour certains) afin de s'assurer une place près de la porte. Parmi toute cette faune hétéroclite, les PJ pourront trouver des marchands en litige entre eux ou avec l'Empire pour cause de non-paiement, des paysans dont les terres ont été ravagées par les chasses de leur Seigneur, des bourgeois désireux d'obtenir des licences marchandes, etc. Chacun a quelque chose à demander, veut se plaindre ou demander justice. Ce tableau d'ensemble permettra aux personnages de se rendre compte que l'Empire donne l'impression de s'enliser dans sa gestion interne, mais ne leur dites pas explicitement : ils doivent





plutôt sentir et subir ce lourd système centralisé. La proximité des gardes empêchera les gens de la file de clamer haut et fort leur mécontentement et chacun mesurera ses paroles.

Le bureaucrate qui accueillera sèchement les personnages lorsque leur tour arrivera enfin est grassouillet, chauve sur le haut du crâne et porte des favoris hirsutes et mal peignés. Ses yeux cernés, qu'il gardera sur son formulaire, dénotent parfaitement la lassitude totale que lui inspire son travail. D'un ton si fatigué qu'on pourrait croire sa mort prochaine, il demandera aux PJ : « nom, profession, motif de l'audience ? ». Tout dépend de ce que répondront les PJ, mais tout porte à croire qu'ils placeront au moins l'un des termes suivants : « aventurier » (mot auquel le bureaucrate pouffera), « informations capitales » ou « confidentielles » et « menace orque » (dernières choses auxquelles l'employé tiquera sévèrement).

Un jet de diplomatie ou de bluff (DD16, potentiellement modifié par la tenue vestimentaire et le niveau de propreté des PJ) plus tard, le bureaucrate griffonnera rapidement un papier, qu'il tendra à celui des personnages qui présente le mieux, en lui disant : « *montrez ça à un des gardes dehors, il vous escortera.* »

L'employé passera au candidat suivant et le personnage moyen sentira sa paranoïa augmenter d'un cran quand il lira le billet qu'on vient de lui tendre : « *cas spécial, direction la fosse* ».

S'ils ne l'ont pas lu, le garde à l'entrée le lira à haute voix avant de signifier aux PJ de les suivre. Bien entendu, les personnages peuvent choisir de ne pas donner le billet au garde et de ne pas le suivre, mais il n'existe aucun autre moyen d'obtenir un rendez-vous, en ce qui les concerne. S'ils ont peur, chaque habitant pourra les renseigner sur la nature de la « fosse » : ce bâtiment est le centre du renseignement Impérial, ainsi appelé à cause de son architecture.

Une fois rassurés (au besoin), les personnages seront pris en charge par le garde qui les y emmènera, sous l'œil envieux de ceux qui prennent

leur mal en patience dans la file d'attente, toujours plus longue.



LA « FOSSE »

La « fosse » est un très grand et sale bâtiment gris en forme de cercle, coupé en quatre quarts égaux. Les séparations des bâtiments permettent de se déplacer entre eux (il y a de la place pour quatre hommes de front), mais l'on ne s'y sent pas bien dans ce couloir en forme de croix, oppressé par la hauteur des murs sans fenêtre, les gardes omniprésents qui dardent sur vous des regards curieux, et les passerelles sans rambardes qui, à cinq mètres de hauteur, relient en plusieurs points les différents bâtiments.

Le garde emmènera les personnages au centre du cercle, dans la cour pavée au milieu de laquelle est construit un bureau de marbre surplombé d'un toit en granit, et les laissera là, prétextant un retour rapide à son travail (un jet de Psychologie DD16 réussi fera savoir que lui non plus n'aime pas ce bâtiment, et préfère le quitter prestement). Le secrétaire, un vieux binoclard grassouillet chaudement vêtu, est assis derrière le bureau central, jonché de papiers divers (sur un jet de détection DD14, on remarquera que le vent ne souffle pas ici ; si l'on se renseigne là-dessus, on apprendra que l'architecte était doué). Le vieil homme ne lèvera pas le nez de son travail, tout en lançant un simple « oui, c'est pour... ? ». Autour d'eux, les pointes des quarts de bâtiments laissent chacun entrevoir un escalier. Ils partent dans des directions chaque fois différentes, vers les étages supérieurs des bâtiments.

Si les personnages expliquent clairement leur cheminement, le secrétaire remuera le nez en guise de dégoût et dira que ceci n'est pas très réglementaire, mais comme ils sont là, il va voir si quelqu'un est disponible.

S'ils s'embrouillent (ou si le secrétaire croit qu'ils sont embrouillés, ou s'il croit qu'ils mentent), l'employé leur demandera le papier du Bureau des Admissions, mais le garde qui les a accompagnés l'a gardé sur lui (sauf s'ils ont pensé à le récupérer) : les





personnages sont donc bons pour se faire raccompagner par les gardes locaux qui, s'ils ne portent pas d'armure flamboyante, semblent tout aussi redoutables que les autres (voir leurs caractéristiques en **Annexe 5**). Ils seront également quittes de :

- ✦ retrouver le garde qui les a accompagnés (chose difficile, puisque les affectations changent au gré des besoins dans la ville et qu'en plus, les gardes du Bureau des Admissions ont été relevés il y a une heure)
- ✦ ou de refaire la queue au Bureau des Admissions et se faire refaire ledit papier

Quand l'employé aura accepté les explications des personnages, il les plantera là sans plus se soucier d'eux. Ceux-ci peuvent jeter un œil sur les papiers jonchant le bureau de marbre (jet de fouille DD15, plus un jet de discrétion DD22 pour ne pas se faire remarquer par les gardes qui patrouillent dehors ; s'ils se font repérer, un garde viendra ranger les papiers et les rappellera à l'ordre ; en cas de récidive, les gardes les arrêteront pour tentative d'espionnage et les jetteront en prison pour huit jours entiers), qui sont majoritairement des notes de frais d'employés, numérotés par quatre chiffres. Ces employés semblent répartis sur toute la surface de l'Empire et là, sur ce simple bureau, il y a déjà plus de cent cinquante identifications différentes, ce qui laisse rêveur quant à l'étendue du réseau administratif (en fait, mais les PJ n'en seront jamais certains, ces employés sont les espions employés par le service de renseignement impérial).

Au bout de vingt minutes, l'employé reviendra et dira simplement : « suivez-moi, le lieutenant Karoel vous attend. » Il tournera les talons et remontera l'escalier duquel il descendait, sans vérifier que les personnages le suivent. S'ensuivra une randonnée de dix bonnes minutes dans les escaliers, couloirs toujours identiques, portes à perte de vue et hommes affairés qui marchent vite et ne se saluent même pas, trop pressés par leurs affaires. Le bâtiment est véritablement labyrinthique, et les PJ vont perdre très vite leurs repères, sans lumière naturelle, ni élément qui ressorte par rapport à

l'ameublement terne et dépouillé, semblant de rigueur, par ici.

Toujours dans le silence, qui devrait faire se sentir les personnages tout petits par rapport à l'énorme machine dans laquelle ils viennent de pénétrer, l'employé ouvrira une porte, au moment où un type étrange déboulera dans le couloir : de taille moyenne, musclé, les cheveux longs et gris-blancs, une boule noire pendouille de son oreille gauche et ses vêtements sont sales et poussiéreux ; l'humain fait tache dans cet ensemble propre et froid. Son insoutenable regard bleu-gris, à côté duquel se balance cette boule noire, fait de ce personnage un homme qui paraît implacable et dangereux. Tout le monde entrera en même temps, malgré que l'employé devienne vraiment hésitant (jet de psychologie DD14 pour comprendre qu'il craint l'étranger aux cheveux longs).

Le lieutenant Karoel attend derrière son bureau, des papiers à la main. Il demandera en riant pourquoi tout le monde arrive toujours en même temps pour le voir et fera entrer tout le monde. Cet elfe aux cheveux courts est plutôt jeune, mais semble avoir vécu beaucoup d'événements violents : sa main gauche est amputée et il porte quelques balafres noires, qui courent depuis sa nuque vers son menton.

L'humain sale, d'un mouvement de la tête vers le lieutenant, ira s'asseoir dans un coin de la pièce. L'employé s'empresse de sortir et de refermer la porte. A cet instant, les personnages devraient être assez intimidés, à la fois par le bâtiment et ceux qu'ils y ont croisés. Le lieutenant Karoel demandera, le plus sérieusement du monde, ce qu'il peut faire pour eux. Si les personnages refusent de parler en présence de l'humain, ou demandent qui il est, le lieutenant elfe leur dira qu'ils peuvent avoir toute confiance en ceux qui travaillent dans ce bâtiment, et qu'ils n'ont qu'à faire comme si cette personne n'était pas là.

Les personnages n'auront d'autre choix que de s'exécuter, malgré leurs éventuelles protestations. Ils pourront raconter la majeure partie des informations qu'ils ont obtenue depuis le début de leurs





aventures : sur les guerres entre Sire Mathias et Sire Constance, les orques dans les montagnes menés par des chefs exceptionnels, leur implication contre de puissantes guildes de voleurs et leur rencontre avec un druide étrange. Si les PJ veulent être payés d'abord, le lieutenant répondra qu'il n'y aucune garantie qu'ils obtiennent quoi que ce soit : il jugera du potentiel paiement après avoir entendu les informations, et les paiera en conséquence. Il ajoutera que personne n'a jamais eu à se plaindre de ses « dédommagements », sinon on ne viendrait plus l'informer de rien.

Si les personnages se mettent à raconter toutes leurs aventures, les deux hommes ricaneront et leur donneront l'ordre d'en venir aux informations capitales, personne n'a de temps à perdre.

Au fil du récit, l'homme ou l'elfe (parfois les deux) laisseront échapper des sourires à quelques reprises, parfois des ricanements ou encore des rires étouffés. Eux semblent comprendre ce qui se trame, au grand dam des personnages.

Au bout d'un moment, les personnages en auront terminé. Devant la mine parfaitement neutre de leur interlocuteur, laissez-les rajouter des informations, en déformer certaines, en amplifier d'autres (et n'oubliez pas d'en tenir compte dans vos prochains scénarios, par exemple si l'honneur d'une de leur connaissance est bafoué par leur faute). Karoel prendra quelques notes, et remerciera les personnages pour leurs renseignements.

Un jet de détection (DD17) permettra de voir que l'humain fait des signes avec ses doigts au lieutenant. Seul un voleur qui verra cela pourra comprendre de quoi il retourne (avec la compétence « langage secret ») : l'homme, resté dans un coin durant toute la conversation, vient de donner des indications pour le paiement des personnages : 1.500 pièces d'or lui semble être une somme correcte. Le lieutenant ira dans une autre pièce chercher leur récompense et reviendra avec cette somme. Pendant ce temps, l'humain musclé les regardera avec insistance, les fixant tour à tour, comme pour les juger. Si les personnages entament la conversation, l'homme restera laconique et évasif

dans ses réponses. Lors du retour du lieutenant, il communiquera de nouveau par signes avec lui (détection DD15, cette fois, le message est plus long) ; cette fois, un PJ voleur comprenant le langage secret apprendra que l'homme aux cheveux longs pense « qu'ils seraient tout à fait indiqués pour en apprendre davantage auprès de la Mémoire du Monde. Comme il faut qu'on y aille de toutes façons... ».

Karoel acquiescera (à l'attention de personne, si aucun des PJ n'a remarqué le manège, ce qui donnera à l'elfe l'air de répondre à un ordre inaudible pour tous sauf pour lui) et demandera simplement aux personnages s'ils ont envie de gagner encore un peu de gloire et d'argent. Pariant que oui, il poursuivra :

« Dans tout ce que vous me dites, on mélange politique et légendes, alors j'ai pensé qu'il faudrait aller voir ceux qui s'y connaissent le mieux dans ces domaines. Avez-vous déjà entendu parler de la « Mémoire du Monde » ? »

Là, les personnages érudits pourront montrer ce qu'ils valent (sur un jet de connaissance : Histoire DD12) et dire que oui, que la Mémoire du Monde est une célèbre forteresse naine, réputée contenir de vastes archives historiques, mais que personne ne sait où elle se trouve.

Le lieutenant Karoel poursuivra, expliquant au besoin la nature de la « Mémoire », en disant que si, eux savent où se trouve cette forteresse. Cependant, l'Empire n'est pas au mieux de ses relations avec le roi nain actuel et ce, depuis environ 70 ans, date de son investiture.

Là-dessus, Karoel se mettra à penser à voix haute (mais à dessein, il tente de montrer des signes de faiblesse pour mettre en confiance les PJ) : comme les représentants du renseignement impérial ne peuvent plus se présenter là-bas, il faudrait qu'un facteur externe vienne donner un coup de main aux nains. Le problème est qu'ils n'ont pas de problème, du moins pour l'instant. Le lieutenant demande aux personnages de se reposer dans la capitale pendant sept jours (en précisant que des frais



« raisonnables » pourront être pris partiellement en charge), puis de se mettre en route pour la cité naine de Folterhalas, où ils devront prendre connaissance du problème et le régler, afin de négocier le retour de la bonne entente entre le renseignement impérial et la « Mémoire du Monde ».

Si un des personnages s'offusque de ces basses techniques de manipulation, le lieutenant haussera les épaules en lançant : « nous trouverons bien quelqu'un d'autre pour empocher les 5.000 pièces d'or que nous vous aurions donnés... En plus des remerciements de l'Empereur Christian II... Ce qui n'est pas négligeable, pour se faire un nom... »

Les PJ devraient finir par accepter cette proposition, et le lieutenant pourra déclarer qu'ils travaillent maintenant temporairement pour l'Empire. Ce n'est pas un travail officiel, et ils ne recevront aucun papier les instituant dans leurs fonctions. Ils ne devront jamais annoncer explicitement pour qui ils travaillent ; d'ailleurs, ils apprendront à la fin de l'entretien que le nom du « lieutenant Karoel » n'est qu'un pseudonyme. Vous, MJ, désirez sûrement savoir qui sont ces deux personnes ? Reportez-vous donc à l'**Annexe 6**.

LE REPOS DU GUERRIER



Les sept jours de repos alloués aux PJ pourront être employés à ce qu'ils désirent. Leurs « frais » seront remboursés très partiellement : on leur donnera dix pièces d'or par jour pour le gîte et le couvert, pas plus. Tout autre achat sera donc à leur frais, ainsi que ceux concernant la préparation de l'expédition (on leur dira qu'ils n'auront qu'à se rembourser sur la récompense).

Ils pourront se donner du temps pour souffler, récupérer et s'entraîner (intercalez au besoin une ou deux péripéties citadines au besoin – Marildo Fascia (reportez-vous à l'annexe 4 du cinquième scénario, Convois) qui passe à la capitale et, les reconnaissant, désire leur administrer une de ses magistrales leçons d'escrime, ou des retrouvailles avec des amis perdus de longue date, par exemple -, mais vos personnages devraient savoir s'occuper eux-mêmes pendant ce temps mort).

Pendant les sept jours, les plus perspicaces des personnages se sentiront continuellement épiés, suivis et surveillés. Ils ne pourront que sentir les regards appuyés des trois agents impériaux qui les surveillent (la « fosse » n'a encore complètement confiance en eux et a besoin de renseignements pour les faire chanter au besoin : notez soigneusement tous les proches, amis, relations et personnes qu'ils verront pendant cette période, cela pourra servir en cas de besoin). Sur un jet de détection (DD22), ils sauront qu'une personne les observe continuellement. Sur une meilleure réussite (DD26), ils sauront que deux à trois hommes les suivent. Ils pourront essayer de le ou les rattraper, mais échoueront inmanquablement (les « suiveurs » connaissent la ville comme leur poche et sont très ingénieux). Si jamais un des espions se fait coincer, faites intervenir une patrouille, qui emmènera l'homme arrêté. Il sera remis aux autorités compétentes (en gros, sera relâché chez ses patrons pour faire son rapport) sans que son identité ne soit jamais dévoilée à personne. Par contre, une amende de dix pièces d'or pour voie de fait sera gracieusement offerte aux personnages pour cette agression.

Les sept jours passés, le lieutenant Karoel convoquera à nouveau les PJ. Il les envoie à l'est, dans les montagnes frontalières de l'état d'Harrional, à près de huit cent mètres d'altitude dans des vallées relativement encaissées et difficiles d'accès. Sur la carte montrée aux personnages, il n'y a rien dans cette zone. Et pourtant, on leur expliquera patiemment que, passé un à-pic de grès rouge, quatre lieues après avoir quitté la vallée, il faut bifurquer à droite et monter tout de suite le long d'une forêt de conifères, en zigzagant parfois dans la forêt à cause des rochers, mais sans jamais perdre la lisière de vue. S'ils font exactement cela, ils tomberont un peu plus haut sur un ruisseau, qu'ils devront suivre pour arriver à une cascade. L'entrée de la forteresse de Folterhalas se situe derrière la chute d'eau, et est souvent gardée. Le lieutenant ne leur donne pas les données du problème qu'ils devront régler à dessein, car si les personnages amèneraient trop facilement la solution, il se pourrait





qu'ils soient suspectés d'avoir créé eux-mêmes le problème et de vouloir en récolter les honneurs. Même si c'est indirectement le cas, les nains n'en devront rien savoir. Il faut s'attendre à de l'antipathie, voire à de la haine, mais peut-être pas à des actions violentes, si chacun sait rester courtois.

NOUVEAU DEPART



Une fois les ordres de mission donnés, les personnages seront lâchés dans la ville, qui est en proie à une forte agitation. Des avis impériaux viennent d'être placardés un peu partout, laissant aux PJ le soin d'apprécier les conséquences de leurs actes : l'Empire va enquêter sur les troubles dans les Baronnie des Sires Mathias et Constance, en déléguant l'affaire à Hylern de Gabor, le Commandant Général des Armées Impériales. On murmure cependant que c'est étrange, pour une enquête, que le Commandant se déplace avec quatre légions entières (cinq cent cavaliers et trois mille fantassins, ce qui représente une grande partie de l'armée impériale). L'Empereur doit posséder plus d'informations qu'il ne le dit. On craint des bains de sang, surtout avec le Commandant Hylern de Gabor...

Mais peu importe pour l'instant (pas pour plus tard, nous le verrons bien assez tôt), les personnages doivent partir sans tarder vers l'est. Ils ont deux cent kilomètres à parcourir à travers des plaines à l'herbe grasse, de belles collines feuillues, des forêts denses et des hameaux isolés.

Rien ne saurait être moins palpitant que ce voyage peu harassant (néanmoins, les saisons pourraient handicaper ce déplacement, surtout l'hiver, sans parler des tristes pluies d'automne). A cheval, on mettra neuf jours, sans trop forcer l'allure.

Dès les premiers massifs (au terme de leur périple en plaine, donc... Suivez, un peu !), un pisteur habile remarquera des traces récentes : chevaux, hommes, chariots... La région semble très agitée depuis quelques jours, comme si une foule de gens s'était déplacée par ici, vers les montagnes.

Très vite, on croisera des gens, des campements et une activité grouillant le long de la petite et tortueuse route de montagne : une majorité d'elfes, quelques humains et très peu de gnomes sont venus ici monter leur tente en quelques campements éparés, mais pour quelle raison ?

Si l'on pose la question à quelqu'un, il faudra que cette personne soit très bête (mais ça existe) pour avouer que la raison de sa venue ici n'est autre qu'un puissant artefact elfique, localisé depuis peu dans la région, qui le rendra riche quand il l'aura trouvé et déterré.

On apprendra encore moins que c'est le Casque de Lorzihr (voir **Annexe 7**) que tout le monde cherche ici depuis six jours. A la rigueur, on pourra le comprendre, en recoupant des bribes d'informations, en faisant boire un prospecteur, ou en remarquant les innombrables outils de chercheurs de trésor (treuils, pelles, tamis, pioches et baguettes de sourcier) présents dans les parages. D'ailleurs, la plupart des utopistes (qui ne savent pas que le gros mensonge qui les a jetés sur les routes est l'œuvre de la « fosse » impériale, qui porte décidément bien son nom) se montreront très méfiants envers les personnages, qui peuvent être suspectés d'être des concurrents potentiels, on ne sait jamais...

Si un personnage lâche le morceau au cours de ce scénario et qualifie la présence de l'artefact d'une rumeur volontairement lancée par l'Empire pour créer des tensions dans la région, les prospecteurs railleront le PJ pour sa paranoïa et ne le croiront pas.

Jouez donc l'effervescence totale de ces camps improvisés, les saouleurs braillant des insanités sur la route, les prospecteurs sérieux pleins de poussière de retour de leur excavation, la lutte de ces vaillants fureteurs contre la terre et les secrets qu'elle recèle, et surtout l'espoir sans bornes que l'on peut lire dans les yeux de ces ambitieux, avides de richesse et de célébrité.

FOLTERHALAS



Si l'on suit exactement les indications données par Karoel, on atteindra la cascade en six heures





d'une marche éprouvante (on ne peut pas chevaucher sur ces chemins escarpés). Un jet de Sens de la Nature (DD16) sera requis toutes les deux heures pour avancer sans se perdre. S'il est raté, et une fois que les personnages auront compris qu'ils sont perdus, il n'y aura pas d'autre choix que de redescendre dans la vallée et tout recommencer. Chaque échec rallonge la route d'une demi-journée et, si j'étais les PJ, je n'essaierai pas de passer la nuit dans ce bois de conifères sombre et oppressant, ce ne peut être qu'une mauvaise idée... Même s'il ne se passera finalement rien, la peur de passer la nuit dans une forêt inconnue doit être présente.

La pente est raide par endroits, mais monte le plus souvent en pente douce, bien que fortement accidentée ; le sentier rocailleux qui longe le ruisseau doit être pratiqué à pied. Un bon pisteur saura que la solution la plus simple consiste à longer le torrent (voire marcher dedans, mais gare aux glissades et aux chutes), plutôt que de s'enfoncer dans la forêt. Plus haut, le cours d'eau sera impraticable et ses berges trop escarpées pour les longer. Le sentier, lui, pose problème : il faudra traverser plusieurs fois le torrent et, avec ce courant, ce n'est pas sans risque (Jet de Réflexe DD14 pour ne pas choir et se voir emporté avec ses affaires, qui lesteront le cadavre en devenir...). Le cours d'eau fait tout de même trois mètres de large par endroits, et la pierre érodée montre que le courant est fort et rapide.

La randonnée s'achève devant une belle cascade, qui tombe de six mètres dans une cavité de huit mètres de diamètre, entièrement entourée de pierres plates. L'endroit serait effectivement bucolique s'il n'y avait pas de forteresse naine là-dessous dans laquelle il faudrait entrer. Les personnages peuvent avoir l'idée d'appeler, ou de traverser la cascade.

S'ils appellent, ils pourront voir du mouvement (jet de détection DD18) sur les côtés, derrière la cascade. Des carreaux d'arbalète s'envoleront depuis le vrombissement continu de la chute d'eau, mais ne visent pas à blesser les personnages, seulement à les faire fuir. S'ils restent plantés là, on

entendra une voix forte beugler depuis le fond de la caverne :

« Fichez le camp ! Et emmenez tous vos semblables ! Il y a déjà eu trop de morts pour que vouliez être du nombre aussi ! »

S'ils traversent la cascade, les personnages se retrouveront nez à nez avec une dizaine d'arbalétriers nains, leur hache d'armes attachée à la ceinture et un rictus mauvais soudé sur le visage. La sommation retentira, sèche et sans appel : « Vos armes... »

Inutile de résister, ou un féroce combat sera engagé. Sur un jet de Psychologie (DD13), chacun remarquera que les nains ont vraiment l'air à cran. Pour les caractéristiques des gardes nains, voyez l'**Annexe 8**.

Aux personnages de négocier leur droit d'entrée, face à face avec les nains ou plus prudemment, par cascade interposée. N'importe quel mensonge ou entourloupe de leur cru (on peut leur faire confiance) pourrait convenir, mais vous êtes seul juge. L'idée est d'obtenir une audience auprès du roi, en se faisant passer pour des voyageurs fatigués, des artistes de passage (les nains aiment particulièrement la musique, un jet de Connaissance « culture naine » DD12 ou toute autre compétence apparentée pourrait donner cet indice), ou des érudits en quête de connaissance, tout en niant appartenir à la horde de chasseurs de trésor qui campe dans la vallée.

Après avoir fait chauffer les dés pour réussir leurs compétences de Bluff et de Diplomatie (toute tentative d'intimidation mènera à un combat à mort), les personnages seront menés à l'intérieur d'un complexe de tunnels peu éclairés et labyrinthiques, tortueux et bruts dans leur taille à même la roche, dégoulinant d'eau et de crasse. Tout personnage compétent en architecture remarquera que les renforts de ces tunnels ont été négligés depuis très longtemps. Il doit sûrement exister d'autres entrées que celle-ci, qui ressemble à une ancienne entrée principale.





Le petit groupe (cinq nains sont restés à la cascade pour monter la garde) cheminera en silence le long de ces tunnels. Les nains n'ouvriront leur bouche que pour signaler des dangers potentiels (un trou, une crevasse, un passage où des pans de roche pourraient tomber), se montrant paternalistes et prévenants envers les PJ, tout en restant froids et distants.

La troupe s'arrêtera devant une porte haute de quatre mètres, taillée dans du bois noir rehaussé d'or. La porte représente un immense visage de nain en relief, l'or agrémentant la chevelure, la barbe et les yeux pour donner un port royal au personnage représenté (ce nain est Karliver Ier, le fondateur de Folterhalas ; cette information pourra être donnée par les gardes nains si on leur demande poliment). Là, un des nains entrera en disant (en nain) à leurs congénères qu'il va voir pour l'audience. Si les PJ demandent ce qu'il se passe, on leur répondra que l'on soumet leur demande au roi des nains.

Trente minutes plus tard, le garde qui était parti revient et leur signifie d'entrer, à contrecœur, leur semble-t-il. Avant d'ouvrir la porte, si les personnages se sont montrés humbles et plutôt sympathiques avec les gardes, le nain leur glissera :

« S'il vous plaît, quoiqu'il arrive, restez calmes et ne surenchérissez pas, ou nous recevrons l'ordre de vous tuer ».

Il refusera d'en dire plus et retournera dans le rang, sous le regard plein de reproche de ses collègues.

Les longs couloirs sont ici tous blanchis à la chaux, et bien mieux éclairés que les tunnels bruts qu'on a pu voir auparavant. On trouve dans les « rues » (puisque c'en sont) des bacs à champignon devant chaque porte, où des enfants nains jouent, des vieillards fument leur pipe du soir (selon l'heure), ou des adultes qui discutent entre eux. Chaque habitant murmurer dans sa barbe, d'un murmure incompréhensible mais accompagné d'un regard plein de reproches. Dans les yeux de certains pourra se lire une haine contenue, de ces colères qui ne

demandent qu'une minuscule étincelle pour exploser.

Les murs des maisons possèdent presque tous des colombages et d'autres renforts, destinés à résister à la poussée de la roche, qui travaille depuis l'aube du monde dans un but ignoré de tous. Les personnages observateurs pourront comprendre qu'ils sont arrivés dans les quartiers résidentiels de Folterhalas et que les successions de portes sont assez similaires à des rues.

Je laisse ici un mot sur l'organisation de la cité : les mâles sont très majoritaires et l'on ne verra que peu de femmes dans les rues de la cité. La plupart des nains sont affairés à l'entretien de la Mémoire du Monde et des galeries environnant la cité, tandis qu'une petite partie s'occupe du ravitaillement en nourriture (légumes, gibier, bêtes d'élevage). Folterhalas est peuplé d'environ 2.800 nains, dont 60% possèdent une activité professionnelle quelconque. Pour de plus amples renseignements (je n'ai pas la place ici de tout détailler), je vous conseille notamment le *Manuel Complet des Nains*, de AD&D2nd Edition).

PERE ET FILS



Au bout de dix minutes de marche silencieuse, ponctuée par des regards pesants et des volets ainsi que des portes qui se ferment devant eux, les personnages et les gardes nains arriveront devant une grande porte (2m30 de large et de haut, environ) bardée de fer, garnie de piques, et gardée par trois nains en armure de plates. Ceux-ci s'écarteront et salueront les nains, pas les autres, puis ouvriront la porte tous ensemble dans un sérieux effort.

Le couloir sombre sur lequel donne cette entrée laisse entrevoir une pointe de clarté, tout au bout : une lumière chaude y attire le regard, mais un personnage observateur (détection DD16) remarquera les nombreux (exactement vingt et un) bustes de nains et leur regard dur et froid, qu'ils jettent depuis les deux côtés du couloir. Depuis leur confortable état de statue, ils semblent observer et juger le présent à partir du passé duquel ils sont issus.



Au terme du couloir, une pièce sphérique accueillera les personnages, au centre de laquelle brûle un grand âtre entouré d'un petit mur de brique rouge. De l'autre côté de l'impressionnant brasier, qui monte la salle, est vieux nain trône de brute, qui agrémenté coussins long des postés haut dans assis un sur son pierre est d'épais noirs. Le murs sont quinze gardes en armure, semblant muets et aveugles dans leurs heaumes métalliques d'où dépasse seulement leur barbe (voir leurs caractéristiques en **Annexe 9**).



Les personnages seront ainsi laissés de l'autre côté du feu, si bien qu'ils ne pourront que voir le roi des nains s'adresser à eux au travers des flammes virevoltantes. Sa barbe et ses cheveux blancs ont des teintes orange et rouge dans le reflet du feu. Il les toisera longtemps en silence, comme s'il les jugeait. Puis, il entamera ainsi, d'un ton triomphant, à la limite de la pédanterie (sauf si un des PJ est un nain ; il le qualifiera d'exception à chaque chose insultante qu'il énoncer) :

« Je ne vous souhaite pas la bienvenue, étrangers. Notre cité est en deuil par votre faute. Ce n'est que la curiosité qui m'a poussé à vous recevoir. Peut-être aussi la volonté de passer mes nerfs sur vous et de vous porter en exemple, par la torture ou d'autres supplices bien trouvés. D'ailleurs, quoi ou qui m'en empêcherait ? » Il part d'un rire rauque en jetant, souriant, le triomphe dans ses yeux, un regard circulaire à ses gardes, immobiles. Après quoi il ajoutera :

« Parlez, assassins, et tâchez d'être convaincants, ou vous mourrez ! »

A ce moment-là, les personnages pourraient être bien inspirés de se défendre par tous les moyens de faire partie des chasseurs de trésor présents de la vallée. S'ils n'y arrivent pas, ils seront jetés en prison pour dix jours et relâchés dans la nature après cette période, sans le sou et sans matériel.

Si le roi les croit, il se montrera moins courroucé et se présentera alors, de cette façon :

« Nous nous montrons méfiants envers les étrangers, souvent porteurs de malheur. Je me nomme Alroc III et suis le roi de cette cité. J'aimerais maintenant connaître la raison de votre venue. »

Si les personnages ne font ne serait-ce que mentionner la bibliothèque ou la « Mémoire du Monde », Alroc III rougira de colère, les joues gonflées par la haine, et explosera en hurlements, gesticulant devant son trône :

« Hors de ma vue ! Le secret n'est plus connu que d'une seule personne ! L'Empire ! Ces traîtres, pleutres permissifs, couards agissant dans l'ombre ! Eux seuls ont pu vous donner cette information ! Il est hors de question que vous accédiez à cela, le Savoir vous est interdit : les ennemis des nains ne sauraient en profiter. Alroc III a parlé ! »

La conversation sera brisée net ici par les quinze gardes, se tournant vers les personnages dans une synchronisation parfaite, afin de les reconduire brutalement à l'entrée du tunnel. Pour les caractéristiques et l'histoire du roi nain Alroc III, reportez-vous en **Annexe 10**.

A l'entrée se retrouve massée une bonne centaine de nains qui, en voyant les personnages violemment accompagnés par la garde, se mettent à les conspuer, les insulter, et leur jettent même des cailloux alors que la garde referme la porte de la salle du trône derrière elle, voulant visiblement éviter ce début d'émeute.

Il se pourrait que les personnages veuillent se défendre, ou même foncer dans le tas. Insistez sur le massacre total qui se prépare, sur les pupilles de ces nains, remplies d'une haine désespérée, n'attendant qu'un coupable pour se déchaîner. Ce coupable, il semble qu'ils l'ont enfin trouvé.

Vous pouvez laisser débiter un combat massif, ou garder les deux partis dans une tension réelle, libre à vous. Il n'empêche qu'au moment critique, une voix s'élève de derrière la foule. Une voix forte, posée, noble et autoritaire :



« Assez !!! Laissez-les tranquilles et allez en paix ! Ces meurtres sont folie et ne ramèneront aucun mort. Seul notre honneur mourra avec eux ! »

Les nains rassemblés murmurent entre eux et, la tête basse, se dispersent en jetant des regards affolés à la silhouette qui a parlé. Seule, les jambes légèrement écartées et les bras croisés, la moustache en bataille et la barbe noire tombant drue sur ses bras se tient un nain entièrement habillé de cuirs bouillis rouges. Son regard sévère disparaîtra quand plus aucun nain ne sera dans les parages et il s'avancera, souriant, vers les personnages. Les bras tendus, il serrera les mains des nouveaux venus.

« Encore un peu et vous y passiez ! Veuillez pardonner cette offense, mon peuple sait se montrer plus accueillant, d'habitude. Si vous sortez d'ici, vous avez dû voir Alroc... J'espère qu'il ne s'est pas montré trop rustre. »

Le nain écoutera poliment la réponse des personnages ; s'ils se montrent insultants ou injustes envers Alroc, notez qui le sera, qui sera juste et qui le descendra en flammes. Après leur réponse, le nain se présentera fièrement :

« Je me nomme Jurhack, fils unique d'Alroc III et héritier du trône de Folterhalas... »

Les silences gênés s'ensuivront rapidement si les personnages ont fait une boulette en critiquant vivement ou en calomniant le roi. Et s'ils ont été un peu trop timides, le nain rira et leur dira :

« Vous flattez trop mon père, il peut parfois totalement se tromper sur les gens.
Et je crains que ce ne soit ici à nouveau le cas.
Venez. »

Jurhack conduira les personnages dans les rues blanches de la cité en leur racontant ce qu'il se passe dans le coin :

« Depuis quelques jours, une foule étrange a envahi la vallée, à la recherche de je ne sais quoi. Ces gens ont assassiné trois nains en cinq jours. Ca ne peut être qu'eux, il n'y avait personne d'autre que nous dans ces montagnes, avant. Mon père pense que les elfes présents là en bas sont responsables

des meurtres, mais nous n'avons aucune preuve. Nous avons bien essayé d'envoyer un émissaire, mais il a été tué, lui aussi. Quatre victimes : vous avez pu voir que les gens deviennent nerveux... »

Il sourira aux PJ, s'arrêtant au milieu de la rue pour leur souffler :

« J'ai entendu la conversation avec Alroc, tout à l'heure : je ne crois pas que vous soyez des espions de l'Empire, moi. Je sais que vous voulez accéder à la Mémoire du Monde ; vous avez vos raisons et je ne veux pas les connaître. Je peux vous aider, mais vous devez m'aider d'abord. Si vous partez enquêter dans la vallée et revenez avec les preuves que les elfes ont tué nos gens, j'en toucherai un mot à mon père. C'est le mieux que je puisse faire. »

Si les personnages sont honnêtes et avouent au prince nain qu'ils travaillent pour l'Empire, Jurhack saluera leur franchise et leurs relations deviendront un tantinet plus froides. Néanmoins, il a besoin d'émissaires étrangers à sa race pour infiltrer le chaos survenu dans la vallée et savoir de quoi tout cela retourne.

Jurhack expliquera que les nains ont tous disparu vers le centre de la vallée, à peu près au niveau de la falaise de grès rouge où les personnages avaient bifurqué pour monter vers Folterhalas. On a retrouvé leurs corps déchiquetés près de la cascade par où les personnages sont entrés. C'est comme si quelqu'un s'était acharné au poinçon sur leurs dépouilles, leur peau était en lambeaux et leurs yeux avaient été arrachés. Il va de soi que les corps ont été souillés ainsi ailleurs et traînés là-haut dans le seul but de narguer la communauté naine et la mettre en colère. La guerre totale a pour l'instant pu être évitée, mais si cela continue, les troupes naines descendront dans la vallée et, à défaut de connaître les coupables, décimeront tout le monde sans exception, afin d'être sûrs d'avoir tué les responsables de ces ignominies.

CONFRONTATION



C'est maintenant aux personnages de mener l'enquête dans la vallée. On les laissera aller et venir



dans la cité sur ordre de Jurhack, et il n'en sera rien dit au roi (il semblerait que la garde, ainsi que la majorité des habitants, fasse plus confiance au jugement du prince qu'à celui du vieux roi).

Dans la vallée, on les accueillera avec méfiance : les personnages n'ont peut-être pas l'apparence habituelle des chercheurs de trésor et autres pilleurs de tombes. Si une personne quelconque apprend que les personnages sont envoyés par les nains, il courra donner l'information aux elfes (majoritaires sur la place, l'artefact recherché appartenait à un membre de leur race), dont la délégation la plus puissante ne manquera pas de s'armer pour aller à la rencontre des personnages sur leur chemin.

S'ils sont prudents dans leur questionnement, les informations iront plus lentement aux longues oreilles des elfes, mais y arriveront. Dès lors, ils seront gracieusement invités (un refus impoli signifierait leur suspicion, et on les amènerait de force) dans le bivouac des chercheurs de trésor, où ils pourront prendre connaissance des informations citées plus bas.

Dans le premier cas, au détour d'un virage, les personnages se trouveront nez à nez avec huit cavaliers elfes en cotte de mailles et armés de lances et quatre archers (voir leurs caractéristiques en **Annexe 11**), placés en retrait et en hauteur, pointant leurs armes sur eux. Ils sont lourdement armés, leurs cottes de mailles étincellent au soleil et on peut lire dans leur regard la détermination de ceux qui ont l'habitude d'aller à la bataille. Un personnage psychologue (jet DD21) pourra déceler que sous ces dehors de farouches guerriers se terre une peur qui frise à la paranoïa. Les elfes ne sont pas rassurés pour un sou, mais il ne semble pas que les personnages soient la cause de cette crainte. Ils seraient plutôt un problème à expédier au plus vite...

La rencontre peut basculer à tout instant dans un combat sanglant ; soyez sans pitié au moindre signe d'agressivité. Si le groupe compte un nain, attaquez à vue.

La discussion est terriblement tendue ; dans le cas où un combat a été entamé, celui qui semble

être leur chef criera aux non-nains du groupe de rester en dehors de cela, qu'ils n'en veulent qu'aux fourbes courts sur pattes de la région. Là encore, une discussion pourra être entamée, le cas échéant (encouragez vos joueurs dans ce sens) et mènera à l'évocation des informations suivantes :

- ✦ le groupe d'elfes est arrivé dans la région il y a dix jours, rapidement suivi par une horde de parasites cherchant la même chose qu'eux
- ✦ ils n'ont aucune connaissance de nains décédés dans les parages ; ils en ont certes vu, mais malheureusement pas d'assez près
- ✦ pourquoi « malheureusement » ? Simplement parce qu'ils en auraient profité pour mettre leurs têtes au bout d'une lance : cinq des membres de leur groupe sont morts, déchiquetés par les haches et marteaux de ces sales nains
- ✦ on a retrouvé les corps, à l'aube ou à la tombée de la nuit, presque méconnaissables, défigurés, les membres arrachés et brisés en plusieurs endroits. Il manquait d'ailleurs des parties
- ✦ Le chef des elfes s'appelle Cyhessil et sera surpris d'apprendre que les nains ont envoyé les personnages pour enquêter sur des meurtres parmi leur peuple... Ne seraient-ils pas les seuls à souffrir de ce mal ?

Une fois ce constat établi, les personnages pourraient avoir l'idée d'aller demander des comptes à la cité naine, qui semble ne pas leur avoir tout dit. Jurhack sera fort étonné : il n'a pas entendu parler d'attaques menées par des nains, mais il ne croit pas que les gens de son peuple auraient pris l'initiative de mettre en péril leur communauté en attaquant bêtement des gens, même des pillards elfes. Il va se renseigner, et demande aux personnages d'obtenir davantage d'informations sur ce qu'il se passe là en bas. Peut-être avait-il tort d'accuser aussi directement les elfes. Si quelque chose de malfaisant rôde dans la région, il récompensera grassement ceux qui auront vaincu ce péril. Pour l'heure, il doit retourner à la salle du trône, ses absences font se poser des questions au roi Alroc III, qui commence à croire que son fils est de mèche



avec les étrangers qu'il a fait jeter dehors. Ce serait bête que son père ait des soupçons...

L'ENQUETE



En redescendant vers la vallée, les personnages entendront de grands cris provenir d'un sous-bois : des dizaines de personnes accourent, affolées, et contemplent le spectacle atroce d'un décès spectaculaire : un humain (ou plutôt, ce qu'il en reste) a été sauvagement assassiné. Il ne subsiste quasiment rien d'entier de sa peau, lacérée de façon hargneuse et systématique. Ses muscles pendent de ses os broyés en de multiples points. Le pantin désarticulé a été accroché à un arbre. Un jet de fouille (DD16) doublé d'un jet de volonté (DD14) permettra d'examiner mieux la scène et de voir que le cadavre a été crucifié à cet arbre à l'aide de bouts de bois durcis au feu. Les morceaux de bois sont pointus à l'extrême qui dépasse des membres du malheureux, ce qui signifierait qu'aucun outil n'a été utilisé pour les planter ainsi. La force de celui qui a crucifié cet homme doit être véritablement prodigieuse. Le cadavre vient d'être découvert, à l'endroit où l'homme travaillait, en solitaire. Un mouvement de panique prend la foule : il semble que le tueur n'agit plus seulement à la faveur de la nuit ou du crépuscule, mais aussi en plein jour.

Comme le bruit a couru que les personnages enquêtent sur les meurtres, de nombreux « témoins » viendront alimenter les ragots et les rumeurs, qui seront envoyées comme des biens marchands à la figure des personnages en échange de quelques chopines ou volailles achetées à la taverne ambulante qui a suivi ces avides, qui fait ses choux gras en ce moment. C'est fou ce que des gens sont prêts à raconter pour un peu de nourriture.

Les nombreuses rumeurs, plus loufoques et fausses les unes que les autres, seront assénées aux personnages comme des dogmes prouvés (prouvés au moins par le copain de l'ami de celui qui a fui en voyant la première victime se faire tuer), alors qu'en fait, personne n'a jamais vu l'assassin. Les chercheurs de trésor se garderont cependant de se décrédibiliser. Vous pouvez déblâter et inventer

toutes sortes de délires pour perdre vos joueurs dans cet excédent de rumeurs.

Cependant, au milieu de l'intox, placez une ou deux informations, lâchées par des ivrognes et des types à moitié fous (ça pullule, dans le coin) : la première est que les meurtres ont commencé quand un groupe d'elfes a mis à jour un tombeau de pierre, malheureusement vide (on ignore quel groupe d'elfes, mais c'est bien celui de Cyhessil). Tout le monde croyait que c'était la cache du Casque, mais en fait non. La seconde information est que tous les morts avaient un lien avec le groupe d'elfes mené par Cyhessil (aides, porteurs, employés, mercenaires, etc.).

Noyez bien le poisson, de façon à ce que les PJ soient lassés de ce colportage incessant d'informations en échange de quelques morceaux de ragoûts ou de quelques verres et ne prêtent plus forcément attention aux informations qu'on leur vend.

Après de longs interrogatoires, les personnages devraient toutefois songer que le tueur n'est pas humanoïde, ou même « normal » au sens strict du terme. Soit tout le monde a vu quelque chose de différent, soit personne n'a rien vu. Tout de même, sept morts... Et bientôt plus, si ça continue.

Au cas où les PJ n'ont pas été attirés par le tombeau ou la troupe de chercheurs de trésor elfes, faites-leur effectuer un jet de détection (DD21) au crépuscule. S'ils le réussissent, ils voient dans la forêt sur leur droite, pourtant profonde, un elfe gesticuler à trente centimètres du sol, comme hissé par une force invisible. Il n'en faut sûrement pas plus aux valeureux personnages pour s'approcher prestement. L'elfe a le visage bleui par la douleur et essaie d'enlever quelque chose de sa gorge, comme s'il se fait étrangler...

LA TRAQUE



Aussitôt, un humanoïde verdâtre, aux jambes de lézard et de corps vaguement transparent, apparaît dans une sorte de flou, tournant lentement sa tête vers les personnages accourant. Ses yeux ne reflètent rien d'autre qu'un gris uniforme qui toise





froidement les PJ. Il tient dans sa main droite le cou de l'elfe, qui se rompt dans un « crac » sonore et véritablement dégoûtant. Comme si tout cela était tout à fait normal, la chose lâche sa proie, qui glisse le long de l'arbre, et prend du plaisir à faire jouer un complexe système d'écaillés vertes et jaunes sur la totalité de son corps, se soulevant et se repliant sur sa peau étrange, comme s'il faisait jouer ses muscles. Soudain, il bondit en direction des personnages pour les faire fuir (aura de terreur, Volonté DD14 pour ne pas détalier en hurlant ; voir **Annexe 12 : Le Chasseur**, pour toutes ses aptitudes et capacités spéciales).

Si des PJ sont encore présents après cela, il tente d'immobiliser les resquilleurs ou use du pouvoir de *Courroux de l'Ordre* (Mag), avant d'aller tranquillement récupérer sa proie elfique à la nuque brisée. Frustrés, les personnages auront sûrement envie de poursuivre la bestiole (puisque'il n'y a pas d'autres mots). Il ne faudra pas forcément être un fin pisteur pour suivre la trace du chasseur et de la proie qu'il a traînée derrière lui comme un vulgaire sac. Les indices mèneront droit au camp des elfes que les PJ ont pu rencontrer auparavant et s'arrêteront là, puisque le cadavre a été lâché devant les tentes.

Le chef des elfes, Cyhessil, maintenant sans armure et son casque (il a les cheveux blonds jusqu'aux épaules, et est vêtu de couleurs bleues et blanches, mais allez plutôt voir l'**Annexe 13** pour obtenir une description détaillée et son histoire) vient à leur rencontre afin de savoir de quoi il retourne. Il comprendra bien vite. Les onze autres occupants du camp ont l'air toujours plus effrayés : ils viennent de retrouver leur comparse qui n'était pas rentré à l'heure de sa prospection. La vision horrible de ce nouveau cadavre, auquel on a ouvert la boîte crânienne pour lui manger le cerveau, brise quelque chose au plus profond de Cyhessil.

La mort dans l'âme, il emmène les PJ dans sa tente et leur avoue tout, à la condition qu'aucun autre chasseur de trésor n'apprenne cela, fut-il elfe. Une fois la promesse faite (en cas de délation, ce groupe d'elfes essaiera de tuer les personnages : le déshonneur a le prix du sang), le chef de troupe

expliquera la découverte d'un tombeau de pierre étrange, scellé magiquement dans la terre. Curieux et avides de trouver le Casque tant désiré, ils ont mis les bouchées doubles : le mage du groupe a fait sauter les protections et tout le monde s'est pétrifié de stupeur. Le tombeau était vaste, vide, mais rempli tout de même d'un gaz qui étouffa deux pauvres manœuvres. Le gaz se concentra en un point où une forme humanoïde apparut, qui a parlé dans un langage incompréhensible pour eux et a disparu. La description de la bestiole coïncide avec celle de l'elfe.

Le mage a expliqué plus tard, après avoir examiné la tombe et les symboles écrits dessus, que la chose était visiblement un membre d'un ancien peuple très lié à la nature, peut-être même de lointains ancêtres des elfes, et a été enfermée là par une solide magie. En toute logique, la chose a dû être convaincue d'un crime, ou d'autre chose. En sortant, elle a lancé une sorte de malédiction, ou de vengeance, il ignorait quoi exactement. Le mage était très nerveux, et n'a pas pu poursuivre ses investigations, puisque'il fut le premier à se faire trucher. La bête a été libérée par leur faute, mais Cyhessil désire que cette information soit gardée secrète : les autres les lyncheraient pour cela, et tout le monde serait contraint de quitter la vallée, alors que rester ici est la seule façon de rentabiliser l'investissement de l'expédition et de trouver les premiers le fameux Casque de Lohrzir.

Les personnages savent maintenant où commencer leur enquête, peut-être même où ils risquent de finir leurs vies. Ils seront menés par les elfes à une tombe discrètement camouflée par des branchages et un tapis de feuilles, à environ cent mètres de leur camp. Ce simple trou aux parois de roche fait trois mètres de long sur un de large, et la dalle de la même dimension qui le recouvrait traîne à deux mètres de cette fosse, profonde seulement de quarante centimètres.

En étudiant rapidement le carnet de notes du mage décédé, on apprend en résumé ce que Cyhessil a dévoilé, mais également un code cryptographique permettant de déchiffrer les





écritures murales. Un personnage doué en cryptographie comprendra le langage en cinq minutes et pourra traduire les symboles en moins de dix minutes. Tout autre personnage devra effectuer un jet d'intelligence (DD18) pour arriver au même résultat en deux heures, chaque échec rajoutant une heure de travail. Il vaudra cependant mieux réussir la chose en une fois car, deux heures trente après le début des traductions, la chose reviendra sur son lieu d'emprisonnement continuer son carnage. Elle n'attaquera que les individus isolés, se cachera dans la nuit ou dans les arbres en cas de problème ou tentera d'isoler les plus faibles en usant de sa Suggestion, mais n'attaquera pas si les cibles restent groupées (au pire, elle usera du pouvoir de terreur et sautera dans le tas, avant de disparaître –invisibilité– et de poursuivre ceux qu'elle aura fait fuir).

La traduction fera comprendre les choses suivantes : Yhsattet (c'est le nom de l'ancien détenu), surnommé *Le Chasseur* dans la légende, a été emprisonné ici par ses Maîtres (qui demeurent anonymes) pour excès de zèle et manque de discernement. Son châtement est l'oubli. S'il est libéré, sa malédiction sera transférée sur ses bienfaiteurs : il suivra la volonté de ses Maîtres et tuera tous ceux qui l'ont libéré, sans aucune exception, par soumission brute à la Loi qu'il a trop bien servie par le passé. De plus, il est condamné dans cette ironie totale à l'excès de zèle de tuer tous ceux qui ont été en contact avec le dernier défunt dans les trois derniers jours avant sa mort (autant dire que tous les nouveaux arrivés dans cette vallée vont y passer si personne ne fait rien). S'il est blessé, il a la possibilité de revenir dans sa tombe se régénérer, histoire de rallonger son calvaire (car il est pleinement conscient de ses actes, mais doit obéir à la Loi qui lui fut imposée).

Un bon début sera donc de boucher la tombe de l'être maudit à l'aide de la dalle afin d'éviter qu'Yhsattet ne se soigne trop rapidement (deux fois par jour, entrer dans la tombe lui donne les mêmes bénéfices qu'un sort de *guérison* niveau 6). L'endroit devient par la même occasion dangereux, puisque le chasseur peut revenir à tout moment. Il faudra neuf personnes au minimum pour soulever et remettre la

dalle en place. Les elfes demanderont (supplieront, plutôt) aux personnages de les aider à survivre et de traquer la bête avec eux, afin de sauver des vies, ou au moins les leurs. Ils pourraient avoir envie de rendre visite aux nains d'abord afin de les informer du cours des événements, mais cela leur fera perdre du temps et deux elfes mourront pendant cette période, ce qui leur vaudra le mépris de Cyhessil (peut-être passager, mais il faudra suer sang et eau pour redorer son blason après ça).

Les nains se montreront quant à eux insensibles, terrés dans leur grande cité. Jurhack lui-même a les mains liées, puisque Alroc III a découvert l'aide que son fils a apporté aux étrangers. Le vieux roi a interdit au prince de donner des ordres aux troupes, et il ne va pas trahir sa promesse. Mais il remarque, le sourire aux lèvres, que les ordres d'Alroc ne sont pas vraiment respectés, puisque les gardes ont quand même laissé entrer les personnages dans la cité.

Une fois que les personnages seront convaincus de n'obtenir l'aide que de ces elfes aventuriers, la traque pourra commencer. Je ne vais pas décrire la chasse, ou l'on ne discernera que très difficilement les chasseurs des chassés, mais en guise d'inspiration, je vous conseille particulièrement le film « Predator » (le premier) pour son côté claustrophobique dans la jungle (ici, une forêt dense de conifères, mais la différence n'est pas si grande) et pour le danger pouvant venir de partout à la fois. Les techniques d'attaque d'Yhsattet sont décrites dans l'**Annexe 12 : le chasseur** ; inspirez-vous en pour tourmenter et effrayer vos joueurs. Usez-en, abusez-en : les personnages doivent perdre tout espoir de tuer cette créature. Il n'existe pas vraiment de stratagème pour venir à bout de cette créature. Le meilleur moyen semble être d'avoir de la chance (sur ses jets d'attaque et de résistance) et d'être efficace.

Pour faire monter la pression, n'hésitez pas à trancher dans le vif du groupe d'elfes (il en reste onze), mais ne tuez pas Cyhessil et un ou deux de ses compagnons ; les autres feront une excellente





chair à canon, surtout si quelques-uns ont sympathisé avec les personnages.

Au bout de quelques heures (ou jours) de chasse épuisante, la créature sera enfin assez blessée pour devoir chercher un refuge sûr, et autre que sa tombe. Les couloirs sombres de la cité de Folterhalas semblent être une excellente solution. Dans sa fuite éperdue, Yhsattet ne tentera pas de camoufler son passage et on pourra le suivre facilement, au gré de l'herbe écrasée et des branches brisées. A ce stade-là, les personnages devraient être blessés, mais pas assez pour devoir abandonner leur course si près du but.

Au niveau de la cascade d'entrée de la cité, les nains tireront à vue sur tous ceux qui voudront passer : un des leurs vient de se faire tuer par une force invisible, et ils craignent une puissante magie. Des aventuriers et des elfes arrivent, et font de parfaits coupables... Il faudra que les personnages usent d'arguments extrêmement convaincants pour que le combat cesse : il faudra parler vite, fort et juste (je sais que c'est beaucoup demander à des joueurs, mais l'espoir fait vivre). Si les nains comprennent que le danger est déjà passé et a en plus traversé leur défense, ils auront honte de leur défaillance et aideront les étrangers à poursuivre la chose...

A la poursuivre au moins jusqu'à la porte de la ville, où deux gardes gisent dans leur mare de sang, maintenant commune. La grande porte de bois noir et d'or a été simplement enfoncée et des enfants nains courent dans tous les sens en hurlant dans les rues, alors que leurs parents courent s'armer et défendre les portes de leurs masures. La panique est installée et personne ne prête attention aux étrangers parmi la troupe de gardes nains, car chacun tente de rentrer chez soi et de protéger sa famille.

Jurhack arrive en courant à la rencontre de la garde, maintenant également casqué de rouge (ce qui le fait ressembler à une boule de feu en cuir), une hache d'armes dans chaque main. Voulant prendre des nouvelles, il attendra de tout savoir avant de saluer les elfes froidement, qu'il qualifiera

rapidement de « responsables mais pas coupables ». Il se concertera avec les personnages, histoire de savoir s'ils ont un plan. La créature semble se terrer dans la cité et semer une belle panique. Plusieurs nains qui ont voulu l'empêcher de passer ont été blessés, mais on ne déplore aucun décès pour l'instant. Il écouterait calmement les propositions des personnages, mais pas celles des elfes, qu'il jugera sans poids dans ce lieu.

Si personne ne pense à organiser une battue pour l'acculer, Jurhack proposera cette solution, qui lui semble être la plus judicieuse. La salle du conseil royal est vide pour l'instant, et ne propose aucune autre issue que l'entrée : parfaite pour un piège, non ?

Aussitôt dit, aussitôt fait : la garde s'organise et les recherches commencent. Comme Yhsattet ne perd pas de sang malgré ses blessures, la traque est difficile, et seuls les cris des nains qui auront dérangé le chasseur ancestral donneront des indications sur la position de la bête. Au bout d'environ une heure (durée augmentée ou diminuée en fonction des bonnes et mauvaises idées émises par les PJ ; d'ailleurs, les elfes peuvent utiliser certains de leurs pouvoirs, ce qui fera changer le sentiment des nains à leur égard, mais ces derniers ne l'avouent pas), Yhsattet s'engouffre enfin dans la salle du conseil, aux portes de laquelle les gardes apeurés ont laissé la voie libre, sachant pertinemment que la créature signe là son arrêt de mort.

Les troupes naines, elfes (enfin ce qu'il en reste) et les personnages rassemblent leurs forces devant la porte, en une ultime alliance pour détruire ce rebut d'un autre temps. Alors que les troupes, tendues et excitées par ce combat qui s'éternise, se mettent en marche pour sonner l'hallali, un cri rauque et puissant retentit en un formidable écho depuis l'intérieur de la salle.

Les nains, surpris, bouche bée, hurlent : « Le Roi ! Alroc est à l'intérieur ! » Ceux-ci chargent sans plus de discernement, dans un noble élan pour sauver leur vieux roi d'une mort certaine. La scène à l'intérieur est apocalyptique, sonnante le glas d'au





moins un des deux protagonistes, dans un duel qui se déroule dans la chaleur du brasier éclairant la pièce. La scène est somptueuse dans sa barbarie : Yhsattet étreint le vieil Alroc de ses bras puissant, et tente de lui briser la colonne, alors que le roi parvient à dégager son bras et assène à la créature un formidable coup de sa hache (qu'il a réussi à décrocher de sa ceinture), qui lui brise le crâne en deux. Les deux corps se crispent dans la formidable explosion du crâne du premier et la rupture de la colonne du second.

Les nains se ruent auprès de leur chef, mais il est déjà trop tard : Alroc III se meurt et, dans un souffle, il appelle son fils, présent parmi les guerriers, qui pleurent déjà. Celui-ci s'avance et, d'une voix ferme et calme, articule : « Tu feras un... Bon roi, Jurhack V. Veille sur le peuple, veille sur l'Histoire. Elle est... Source de sagesse pour ceux qui veulent la connaître... Et torture sans pitié ceux qui usent trop du conditionnel... Comme moi. Mais tu es déjà plus sage que je ne le... Suis aujourd'hui, et... Certainement plus que je ne le serai jamais, puisque je meurs... Ici et maintenant. Ici et maintenant. Les deux seules choses importantes... Mais il est trop tard pour moi... »

Le vieux Alroc III succombera alors, pleuré par ses fiers guerriers.

Au cas (improbable, mais bon) où les personnages aient réussi à régler son compte à Yhsattet avant qu'il n'arrive dans la cité naine, Alroc III mourra d'une crise cardiaque dans la salle du conseil, suite à un énervement trop prononcé, et aura tout juste le temps de léguer sa prise de conscience à son héritier avant de fermer les yeux dans un dernier soupir.

FUNERAILLES ROYALES



Une fois la pression retombée, les nains donneront libre cours à leur tristesse et le cérémonial de la mise en pierre sera rapidement organisé. Jurhack ne voudra voir personne, et on conseillera froidement aux étrangers de se reposer dans un coin et de se faire tout petits, quoiqu'ils pourront assister aux funérailles, de loin. Quelques heures

(inconfortables pour les plus claustrophobes des personnages, pareil pour les elfes) passent, pendant lesquelles la majorité des traqueurs traqués s'écroulent dans un sommeil de plomb à même le sol. Les elfes se confondent en remerciements auprès des personnages, pour les avoir aidés et sortis de leur malédiction. Leur chagrin pour leurs compagnons tombés est bien présent, mais ils se rendent compte qu'il n'égale de loin pas celui qu'éprouve ce fier peuple pour leur roi. Les elfes sont impressionnés, pire, admiratifs devant la loyauté sans faille du « petit peuple ».

Le lendemain ont lieu les funérailles d'Alroc III. Toute la cité est rassemblée dans une vaste caverne, où vingt-deux entrées sont creusées de façon régulière, à même la roche, et surmontées de runes. Ceux qui savent lire le nain comprendront que chaque entrée est la crypte d'un roi défunt. Le peuple ne rend aujourd'hui pas hommage aux emblématiques rois du passé et n'est massé que devant une seule crypte. Debout sur un promontoire au-dessus des écritures runiques, un héraut criera le nom d'Alroc III et tout le monde mettra un genou à terre. Il récitera d'une voix profonde et émue les hauts faits et la vie de ce monarque :

« Alroc naquit l'année du Bouclier Fendu, il y a 37 dizaines d'années. Il devint roi le jour de ses 67 ans, partit à la guerre contre les géants du feu au sud et en revint victorieux, seulement après avoir décimé les rangs des trop grands malfaisants : ils ne revendiquèrent plus jamais nos terres. Alroc III décida que son règne serait placé sous le signe de la paix plutôt que de la guerre, et rompit les liens militaires qui l'unissaient à l'Empire. Leur rancœur était présente et leurs moyens de pression furent nombreux, mais le roi et son peuple tinrent bon. La cité prospéra sous son enseignement, qu'il distilla avec parcimonie et sagesse. Ces dernières années furent celles du doute, où il se laissa prendre au jeu des probabilités et en vint à haïr les autres races du monde pour le rôle qu'elles jouèrent dans le Grand Massacre, comme il se plaisait à l'appeler. Cette vie ne s'est pas envolée pour rien : elle nous rappellera à jamais le pouvoir du calme sur la fureur, le danger du savoir quand il est utilisé à mauvais escient et



surtout, la volonté d'être libre et dégagé de toute obligation que l'on n'aurait pas décidé soi-même. »

Sur ces mots, on peut remarquer que chaque habitant de la cité pleure en silence, la tête basse. Le héraut descend de son promontoire et des gardes royaux traversent les rangs nains, portant sur leurs épaules un brancard en or sur lequel est allongé la dépouille d'Alroc III, entouré de ses armes et armures d'apparat. Il donne l'impression de dormir en paix, on pourrait presque apercevoir un sourire de satisfaction sur son visage. La foule se redresse lentement, respectueusement, au passage du roi défunt, et entonne un chant si profond, si grave et si émouvant que la roche elle-même semble vibrer de honte de ne jamais avoir pu pleurer quiconque de telle manière. Les personnages ne peuvent retenir une larme, tant l'amour de ce peuple pour leur roi peut se lire dans leur chant, empli à la fois d'espoir et de désespoir, de tristesse et de joie. Les chants dureront environ vingt minutes, mais la beauté totale de l'instant leur donne l'impression que seules deux minutes sont passées.

Jurhack V monte alors sur le promontoire, au-dessus de la crypte de son père. Il porte sûrement son casque de cuir bouilli rouge pour cacher ses larmes, et on sent la puissante émotion dans sa voix. Il déclame les paroles ancestrales de l'investiture royale :

« Ma vie pour votre vie : tant que nous vivrons, nous partagerons la joie de vivre les uns avec les autres.

Ma mort pour votre vie : j'accepte et veux donner ma vie pour sauver les vôtres.

Ma vie pour votre mort : je passerai ma vie à venger la mort de quiconque présent ici si je ne peux pas la prévenir.

Ma mort pour votre mort : une partie de moi mourra avec vous. »

D'une seule voix, presque d'un seul timbre, fier et plein de dignité, tous les nains présents répètent les mots prononcés par le monarque afin de sceller le serment dans le cœur de chacun et les pierres de cette caverne. Une fois ceci fait, le silence retombe

sur les lieux et le peuple se retire et laisse le nouveau roi porter le deuil de son père en paix.

JOIES DU SUCCES



Les personnages peuvent vaquer à leurs occupations, mais le roi les convoquera deux heures après l'investiture dans la salle du conseil, avec les elfes survivants. Le grand feu qui brûlait là a été éteint et une centaine de bougies brûle maintenant dans la pièce. Le puissant éclairage central a été bien réparti dans toutes ces chandelles, qui font ressembler la salle à une constellation d'étoiles, éclatées mais emplissant pourtant toute la pièce, dans un sentiment de plénitude complet.

Sur le trône siège maintenant Jurhack V, souriant, qui accueille les elfes et les PJ avec un regard amical, comme s'il retrouvait de vieilles connaissances. Il se lève et serre tour à tour les mains de chaque personnage et, chose très surprenante, de chaque elfe survivant. En se rasseyant, il déclare qu'est officiellement achevée la période de renfermement sur soi de Folterhalas, à la stupeur générale des quelques officiels nains. L'arrivée inopinée des étrangers lui a ouvert des horizons que son prédécesseur avait perdus de vue : le Savoir ne peut être qu'oublié, s'il n'est pas renouvelé, partagé et mélangé avec les perceptions des autres peuples. Aussi, la cité prospérera, ainsi que le contenu de la Mémoire du Monde, qui deviendra non plus seulement la mémoire des nains, mais celle de tous les peuples. Ce n'est qu'en se faisant aimer des autres et en devenant les gardiens du passé que le rôle majeur que jouent les nains de cette cité sera reconnu à sa juste valeur.

Afin de rompre totalement avec le gouvernement de son père, Jurhack V désire faire des étrangers des « amis des nains », et de leur fournir des laissez-passer les attestant comme tels (voir **Annexe 14**). De plus, il fait amener un coffre aux personnages par deux pages : à l'intérieur se trouve la hache que Alroc III a utilisée pour abattre Yhsatt et un anneau en mithril pur (voir **Annexe 15**). Stupeur dans la salle : certains nains sont outrés par ces cadeaux royaux. Jurhack déclarera que ce





cadeau paie matériellement l'inestimable service rendu aux nains de cette cité, et symbolise l'alliance nouvelle avec les autres races. Une arme et un objet de roi seront portés par ces vaillants héros en dehors de ces cavernes, telle une renaissance de leur peuple vers l'extérieur. De plus, le roi décide ensuite d'emmener personnellement les PJ et les elfes voir la Mémoire du Monde.

En chemin, flanqué de huit gardes, Jurhack V leur expliquera que certaines personnes pourront voir leur accès interdit (techniquement, les créatures Chaotiques Mauvaises et Neutres Mauvaises sont bloquées par une Main Géante Invisible de Bigby à l'entrée, les autres peuvent passer) mais, qu'une fois entrés, chacun peut poser une question (et une seule) au Joyau de la Mémoire (qui est en fait un dôme en or où repose le créateur de la Mémoire, Jerkels Ier).

Une question par vie, telle est la règle, mais rien n'oblige le Joyau à donner une réponse. Aussi faut-il être parfaitement sûr que la question posée est importante pour soi, et pour les autres.

Une fois dépassée une grande porte de marbre blanc finement ouvragée, le petit groupe entre dans la plus grande bibliothèque qu'ils aient jamais vu : douze étages de rayonnages, qui en comportent eux-mêmes chaque fois six, des escaliers en de vertigineux colimaçons, des longueurs démentielles de tomes, de traités, de rouleaux, de tablettes et d'ardoises font de ce lieu un endroit dans lequel on n'entre que bouche bée. Les personnages se surprennent à chuchoter, tant le gigantisme et l'aspect sacré des lieux impressionne. Des dizaines de nains s'affairent sans cesse à classer, ranger, entretenir et recopier les ouvrages. Assis à leurs pupitres, les scribes recopient les plus vieux ouvrages afin de ne perdre aucune forme de savoir.

Si les personnages parlent des problèmes orques, Jurhack leur offrira un tome intitulé « La question orque », qui résume les habitudes et rites orques en une étude sociologique poussée et un lexique pratique d'expressions toutes faites. Ce tome dévoile également des légendes orques, dont la Prophétie de Rokyoren (donnez aux PJ les

documents relatifs à la légende de Rokyoren du scénario 3 s'ils n'ont pas effectué de recherches dessus). De plus, si les personnages ont été vraiment empathiques avec Jurhack et se sont montrés très respectueux, le roi nain tient ses troupes à disposition des autres peuples si la situation devait vraiment s'envenimer avec les orques. Il pourra sûrement influencer les autres cités naines dans une défense généralisée, et non pas isolée, comme d'habitude.

Si les PJ parlent ouvertement du conflit opposant Sire Mathias et Sire Constance, Jurhack les aiguillera vers un livre justement intitulé « Histoire et Généalogie Exhaustives des Baronnie Impériales », un tome incroyablement lourd et énorme, qui pourra sans doute éclairer leur lanterne. Au bout de quelques jours d'étude, on apprend que Mathias et Constance, par une pure coïncidence, ont parmi leurs ancêtres de véritables usurpateurs (sept générations en arrière, l'un par son père, l'autre par son oncle), qui n'ont pas hésité à trucider les vrais héritiers des baronnies. Même si eux sont nobles par héritage, ils ne peuvent cependant pas revendiquer ce titre, étant donné que leurs aïeux ont été convaincus de meurtre (ne jamais avoir eu de démêlés avec la justice est le seul pré requis nécessaire pour accéder à toute charge impériale et cette preuve écrite, oubliée depuis les deux siècles où ces méfaits ont été commis est une bombe : si elle arrive aux oreilles de l'Empire, le Baron incriminé sera démis de ses fonctions et les terres rendues à la famille lésée. Voilà les personnages en possession d'un très sérieux moyen de pression, qui peut faire d'eux une cible si une personne mal intentionnée apprenait cette information.

Comment cela s'est-il passé ? Il a suffit que l'héritier (Hector de Hôtlant) ait pris la place du père (Jonaël de Hôtlant) lorsque celui-ci fut emmené afin d'être jugé pour une exécution partielle, et que Hector ait liquidé son père avant le procès pour éviter de salir le nom familial, pour que la baronnie étouffe l'affaire. Ainsi, son héritier peut continuer à régner. La page relatant ce fait peu glorieux a été écrite de la main de Luc de Montarian, sénéchal de Brixbourg,





juste avant son décès accidentel. Il semble que la vérité n'ait jamais éclaté ailleurs que dans ce livre...

Après des recherches selon les envies des personnages (faites trouver un sort ou deux à chaque mage ou prêtre présent, s'ils pensent à chercher), Jurhack V les emmènera voir le Joyau. Ce dôme en or pur, de trois mètres de rayon et juché sur six piliers en marbre blanc, possède une entrée dont la grille est faite d'adamantium brut et est constellée de symboles runiques (Jurhack précisera que ces symboles complexes représentent à la fois une carte du monde connu, des souterrains et des étoiles, seulement lisible par les érudits nains ; lui-même n'y comprend rien). Chacun pourra poser une question, qui doit être clairement énoncée et mûrement réfléchie. La question devra être énoncée à haute voix au Joyau, précédée par les motivations réelles de celui qui la pose, ce qui le mettra à nu devant l'assistance. La réponse ne sera entendue que par celui qui a posé la question.

Vous, MJ, ne répondez pas aux questions que vous ne comprenez pas, ou auxquelles vous ne voulez pas répondre sous peine de déséquilibrer le jeu (les questions touchant aux divinités sont inaccessibles, par exemple). La Mémoire du Monde est bien la somme de tous les savoirs et sagesses des vivants, mais seulement des savoirs que l'on peut trouver dans les livres. Improvisez les réponses auxquelles vous n'avez pas réfléchi, mais rappelez-vous de coller à la réponse que vous ferez : la Mémoire du Monde est réputée infaillible. Mais si vous avez correctement insisté sur l'importance de cette question, peu de PJ voudront user de ce don tout de suite et garderont leur question pour plus tard.

Après ou avant les personnages, Cyhessil s'avancera à son tour. Le visage soudain rempli d'une

fierté jusque-là refoulée, l'elfe dévoile un port digne et altier que seuls les nobles de sa race peuvent normalement posséder. Il lancera, plein de défi contenu, sa requête au Joyau :

« Mémoire du Monde, je me présente à toi en humble mendiant ! Entends ma prière ! Je me nomme Cyhessil de Marandie, fils de Eliénar de Marandie, descendant du légendaire Lohrzir. Mon père fut injustement porté en disgrâce par son beau-frère et ses terres furent annexées par sa vile belle-famille. Mes intentions sont pures : devant l'incompétence de ces gens, mon âme ne peut qu'aspirer à récupérer mon bien héréditaire. Pour cela, je dois retrouver le Casque de Lohrzir, afin de prouver à tous l'irrévocabilité de ma descendance, car cette relique ne peut être portée que par un de ses descendants en ligne droite. Joyau du Monde, je t'implore pour mes concitoyens, souffrant de l'ignominie de ma belle famille : dis-moi où se trouve le casque de mon aïeul ! »

Cyhessil se figera, le sourire aux lèvres. Chacun comprendra dans l'assistance qu'il connaît maintenant la position exacte de l'artefact.

Plus tard, une fois sortis de la Mémoire du Monde, Cyhessil se confond en excuses pour ne pas leur avoir tout dit dès le début, mais précise qu'il préférerait se protéger contre d'éventuels espions. Maintenant qu'il a entièrement confiance en eux, il aimerait bien leur proposer un travail... Le Casque de Lohrzir se trouve à Harrional, dans une grande bâtisse circulaire (la « Fosse », mais ne le dites pas aux PJ, ils devront comprendre par eux-mêmes) et Cyhessil aimerait inviter ses nouveaux amis à le suivre dans son périple, sûrement épique et dangereux, mais où seule la gloire peut les attendre !



ANNEXES

1. LES BRIGANDS



- ✦ Quantité : dix voleurs niveau 2
- ✦ Dés de vie : 2d6+3 (10 à 12 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : +3
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 15 (+4 armure d'écaillés ; +1 bouclier de bois)
- ✦ Attaques : épée longue (+2 corps à corps) ; arc court (+4 à distance normale)
- ✦ Dégâts : épée longue (1d8+3) ; arc court (1d6)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Particularités : se damneraient pour quelques pièces
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +4 ; Vig +1 ; Vol +1
- ✦ Compétences : Détection +3 ; Perception auditive +4
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5
- ✦ **Stratégie** : ces brigands sont un peu bêtes, et attaquent souvent avec la même stratégie, qui s'est cependant avérée efficace. Cachés dans un fossé longeant la route, six d'entre eux attendent que leurs quatre comparses abattent les chevaux de leurs cibles. Une fois leurs victimes immobilisées, les six qui étaient cachés dans le fossé se ruent à l'assaut, bénéficiant de l'effet de surprise. En cas de problème (problème signifiant qu'ils passent en infériorité numérique ou si une puissante magie est à l'œuvre –enfin, quelque chose d'au moins assez spectaculaire-), les brigands devront effectuer un jet de volonté DD10 pour ne pas fuir (à chaque coup dur supplémentaire, le DD augmentera de deux points).

2. LA SOLDATESQUE



- ✦ Quantité : en général par unités de douze hommes d'armes niveau 1 menés par un sergent niveau 2
- ✦ Dés de vie : 1d8+1 (6 PV en moyenne) ; 2d8+2 pour un sergent
- ✦ Initiative : 0
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 17 (+5 cotte de mailles ; +2 bouclier en acier)

- ✦ Attaques : épée longue (+2 corps à corps) ;
- ✦ Dégâts : épée longue (1d8+1)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Particularités : les hommes d'armes se replient en bon ordre dès que trop des leurs sont blessés, en ne laissant personne sur le champ de bataille. La perte de l'officier dirigeant les fera se replier.
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +0 ; Vig +2 (sauf sergent +3) ; Vol +0
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +1 ; Intimidation +2 ; Escalade +1
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5

3. LES SICAIRES



- ✦ Quantité : quatre voleurs niveau 2, deux guerriers niveau 3
- ✦ Dés de vie des voleurs : 2d6+2 (8 à 10 PV en moyenne)
- ✦ Dés de vie des guerriers : 2d10+6 (de 17 à 23 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : +3 (voleurs) ; +1 (guerriers)
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 15 (+3 dextérité ; +2 armure de cuir)
- ✦ Attaques des voleurs : épée courte (+1 corps à corps) ; arc court (+4 à distance normale)
- ✦ Dégâts des voleurs : épée courte (1d6) ; arc court (1d6)
- ✦ Attaques des guerriers : hache (+4 au corps à corps)
- ✦ Dégâts des guerriers : hache (1d8+2)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Jets de sauvegarde des voleurs : Réf +6 ; Vig +1 ; Vol +2
- ✦ Jets de sauvegarde des guerriers : Réf +1 ; Vig +5 ; Vol +1
- ✦ Compétences : Détection +3 ; Perception auditive +4
- ✦ Dons : Vigilance ; arme de prédilection : hache (guerriers uniquement)
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5
- ✦ **Stratégie** : les sicaires mèneront les PJ dans une impasse, et fermeront tous les accès en les





prenant à revers. Là, les voleurs tiendront les PJ en joue avec leurs arcs, tandis que les gros bras avanceront pour récupérer les richesses des personnages. Ils ne veulent tuer personne, juste récupérer leur or et leurs richesses diverses. Si les PJ veulent se battre, les gros bras sembleront hésiter quelque peu, mais se jetteront quand même dans le combat sur l'ordre d'un des archers. Les gros bras peuvent s'effondrer, les archers ne s'en émeuvent pas. Ils ne tenteront de fuir que lorsque eux-mêmes seront directement menacés.

4. LES GARDES IMPERIAUX



- ✦ Quantité : en général par unités de douze hommes d'armes niveau 1 menés par un sergent niveau 2
- ✦ Dés de vie : 1d8+1 (6 PV en moyenne) ; 2d8+2 pour un sergent
- ✦ Initiative : +1
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 19 (+5 cuirasse ; +2 dextérité ; +2 bouclier en acier)
- ✦ Attaques : épée longue (+3 corps à corps) ; hallebarde (+3 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : épée longue (1d8+2) ; hallebarde (1d10+2)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ **Particularités** : les Gardes Impériaux se replient en bon ordre dès que trop des leurs sont blessés, en ne laissant personne sur le champ de bataille. La perte de l'officier dirigeant les fera se replier.
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +1 ; Vig +4 (sauf sergent +3) ; Vol +2
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +1 ; Intimidation +2 ; Escalade +1
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5

5. LES GARDES DE LA FOSSE

- ✦ Dés de vie : 3d6+6 (18 à 21 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : +3
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 16 (+3 dextérité ; +3 armure de cuir clouté)
- ✦ Attaques : dague (+2 corps à corps) ; arc court (+5 à distance normale)
- ✦ Dégâts : (1d4+1) ; arc court (1d6)

- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Particularités à l'attaque : attaque sournoise dans le dos après s'être caché dans le décor
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +5 ; Vig +1 ; Vol +1
- ✦ Compétences : Détection +3 ; Perception auditive +4, Discrétion +5, Déplacement silencieux +5, Bluff +4, et moult autres compétences
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 3 (un garde)

6. LES COMMANDITAIRES



Ces deux hommes, dont vous n'aurez ici ni les caractéristiques ni les passés troubles (il faudra attendre le prochain scénario pour cela, au moins...) se nomment **Yjidett Volderra** pour le lieutenant Karoel (qui est effectivement un lieutenant de la Fosse et **Trayco Merrow** pour l'humain.

Vous aurez bien évidemment compris que Merrow n'est pas vraiment « personne », comme le lieutenant Karoel s'est plu à le répéter, ni même le simple supérieur hiérarchique de Volderra (comme on pourrait le penser), mais bien le grand patron de toute la Fosse.

Il est le fameux « rumoriste », comme on l'appelle dans les hautes sphères, un proche conseiller de l'Empereur et la meilleure de ses éminences grises (d'ailleurs, crotté comme il était, il ne pouvait revenir qu'une partie de chasse privée avec ce dernier, au cours de laquelle l'avenir de l'Empire s'est décidé entre deux sangliers). Personne à part l'Empereur, le Conseil Impérial et les employés de la Fosse ne connaît son identité. Personne ? Oui, ou presque...

7. LE CASQUE DE LOHRZIR



Cette histoire peut être apprise de façon plus qu'épisodique, voire erronée, par le biais des chasseurs de trésors. Les elfes pourront en dire plus. Cyhessil et la bibliothèque de la Mémoire du Monde pourront tout dévoiler de l'histoire de l'artefact et de cette famille de folie.

Il y a mille ans, la guerre contre les orques impliqua de nombreuses races, dont les elfes. Un de





ces héros s'appelaient Elzevyr le Juste. On dit qu'il combattait seul des hordes d'orques avec une flamberge dans chaque main, semant le couperet du plus brutal des décès dans le camp ennemi. En revenant dans ses terres, il fut anobli et construisit son fief dans les forêts de Marandie. Ses enfants furent élevés dans l'idée de justice, de partage et d'entraide et, eux-mêmes instruisirent leur propre descendance de cette façon. Ainsi, les terres de Marandie prospérèrent pendant cinq siècles dans un idéal presque utopiste de justice et de bien-être.

Mais l'héritier du souverain d'alors, le sombre Thetzin, était de jour en jour plus attiré par le Mal et son pouvoir suprême. Son frère cadet, Lohrzir, découvrant les manipulations magiques horribles que Thetzin avait infligé à des serviteurs, le chassa avec l'appui de son père, l'épée au poing. Le mauvais frère jura de se venger et le juste Lohrzir hérita du fief à la mort de son père.

Tout le monde avait oublié le fils indigne lorsqu'il revint quelques années plus tard, accompagné de centaines de morts-vivants et de quelques démons. Ses pouvoirs étaient effrayants et il avait perdu toute notion des réalités. Il était obsédé par le fait de récupérer son bien. Son bien, il n'avait que ce mot à la bouche. Lohrzir, par magie, fit évacuer la population en dehors des murs de la cité, et resta seul pour la défendre. Tels étaient ses propres ordres : *« personne d'autre que moi n'a à souffrir de la folie de mon frère, fuyez »*. Il ouvrit les portes de la ville lui-même et décima une à une les viles créatures, les démons et les deux fois nés. Jusqu'à ce que son frère se présente devant lui.

Le combat fut terrible et marqua à jamais la région. Alors que tout semblait perdu, l'épée de Lohrzir se transforma en une tornade de grêle et foudroya son frère, déjà très gravement blessé, lui aussi. Le combat était gagné, l'armée de Thetzin était détruite, mais lui-même allait bientôt mourir de ses blessures, il le sentait. Il rassembla ses dernières forces, courut jusqu'au donjon, relata les faits décrits plus haut et écrivit la Règle de Lohrzir, encore en vigueur aujourd'hui :

« Seuls les descendants de Lohrzir peuvent prétendre au trône de Marandie. En cas de déshonneur, leur plus proche parent prendra la relève et l'elfe incriminé sera exilé (ou plus sévèrement puni encore). Pour prendre ses fonctions, le souverain devra posséder le Casque de Lohrzir et le porter chaque fois qu'il apparaîtra en public. Si une querelle éclate entre les descendants, celui qui portera le Casque sera considéré comme le descendant du héros et pourra régner. »

Après cela, il alla arracher de la tête meurtrie de Thetzin la couronne d'argent que celui-ci portait lorsqu'il vint attaquer la cité. Lohrzir la portait toujours entre ses mains lorsque ses proches revinrent à la ville le lendemain pour prendre des nouvelles du combat et le trouva assis sur son trône, mort de ses blessures, la couronne de son ennemi fraternel maintenue par ses doigts rigides.

Il y a environ 260 ans, le Casque de Lohrzir fut volé, on ne sait par qui, on ne sait comment. Depuis ce jour, la cérémonie de l'investiture et l'habitude de porter le fameux casque en public tombèrent en désuétude. On chercha longtemps la relique, mais personne ne la retrouva. Les souverains de Marandie devinrent plus vulnérables, plus aisément corruptibles, et les descendants directs de Lohrzir furent évincés du pouvoir par leur belle-famille il y a 78 ans. Le Casque y est peut-être pour quelque chose.

Oui, vous, MJ, vous pouvez savoir : le Casque de Lohrzir, qui est en fait un simple bandeau de métal gris, a aspiré une partie de l'âme de Lohrzir. L'idéal de justice, de bien-être et d'altruisme a survécu au héros. Ce transfert était volontaire : Lohrzir avait décidé que son pouvoir serait bénéfique à ses descendants, au détriment de leurs choix personnels et au bénéfice du peuple et de la terre de Marandie.

Le Casque, une fois porté, agit comme une drogue douce : on ne se sent vraiment bien que lorsqu'on le porte, et pour cause ! Le Casque de Lohrzir transforme progressivement l'alignement du porteur en Loyal/Bon et ce, en l'espace de deux semaines. Au bout de cette période, le porteur est devenu aimable, diplomate (+10 dans la compétence



lorsque la relique est portée), juste et profondément bon envers ses pairs, sans jamais perdre aucune autorité ni le respect qu'il inspire (+4 en charisme quand le casque est porté). Un excellent souverain, donc, à l'image de Lohzir ou même de Elzevyr le Juste, véritable instigateur de cet état moral.

Néanmoins, le côté néfaste de cet objet est que le porteur ne peut plus trop penser autrement que pour le bénéfice de son peuple et de la région de Marandie. Il voudra la défendre coût que coût et se sacrifiera sans hésiter pour la cause des autres.

8. LA GARDE NAINE



- ✦ Quantité : dix arbalétriers nains, guerriers niveau 1
- ✦ Dés de vie : 1d10+3 (9 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : 0
- ✦ Vitesse de déplacement : 6,50 m
- ✦ CA : 14 (+4 armure d'acailles)
- ✦ Attaques : arbalète lourde (+2 distance) ; hache d'armes naine (+3 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : arbalète (1d10) ; hache naine (1d10+2)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +1 ; Vig +5 ; Vol +1
- ✦ Compétences : Intimidation+4
- ✦ Dons : Arme de prédilection (arbalète)
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 1 (un garde)



9. LA GARDE ROYALE

- ✦ Quantité : quinze guerriers niveau 2 constamment dans la salle du conseil royal lorsque le roi y est présent
- ✦ Dés de vie : 2d10+3 (18 PV en moyenne)
- ✦ Initiative : 0
- ✦ Vitesse de déplacement : 6,50 m
- ✦ CA : 18 (+8 harnois)
- ✦ Attaques : hache naine (+6 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : hache naine (1d10+5)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +2 ; Vig +6 ; Vol +2
- ✦ Compétences : Intimidation+4

- ✦ Dons : Arme de prédilection (hache naine), spécialisation martiale (hache naine)
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 2 (un garde)

10. ALROC III



Histoire du Monarque : Alroc est né à Folterhalas il y a 369 ans. Jeune, le roi était un exemple de fierté, de sympathie et de diplomatie, en bon élève de son parrain Reygdor, un maître-forgeron et guerrier de haut vol, qui s'était fait porte-parole de la cité naine avec les races externes. Reygdor et lui passaient beaucoup de temps ensemble, le roi Falker II (le père d'Alroc et le frère aîné de Reygdor) étant fortement occupé à traiter les affaires de la région. A sa majorité, Alroc suivit son parrain dans ses escapades chez les humains, les elfes et d'autres gens encore. Même s'ils étaient chaque fois bien accueillis, un évènement tragique fit pencher la balance vers le misanthropisme actuel du roi : Reygdor fut mortellement blessé par une bête féroce qui avait surpris les deux nains dans une forêt près d'Harrional. Ayant brisé son marteau, Alroc emprunta la hache de son parrain et brisa le crâne du monstre avec une facilité étonnante. Reygdor était en effet un forgeron plus qu'émérite, surtout pour son âge (à peine deux siècles et demi), et il semblait que l'arme était enchantée (fait que tout le monde ignorait avant cet incident). Reygdor offrit l'arme à son filleul avant de mourir de ses blessures, en lui disant que le « Brise-Coque » n'était pas une arme ordinaire, et ne faisait pas que trancher.

L'attaque, elle, avait été le fait d'une caste de druides peu recommandable qui désirait « tester » leur nouvelle création (Note au MJ : oui, c'est bien celle qui entretenait les ancêtres un peu fêlés de Wigalf ; voir le scénario 4 : Résurrection), et Alroc partit demander justice à l'Empire, qui ne bougea pas le petit doigt, invoquant les limites naturelles de sa juridiction (le groupe de druides siégeait dans un lieu qui leur était dédié, déclaré indépendante de l'Empire).

Alroc, dégoûté par la mesquinerie et la faiblesse des autres races en général et de l'Empire en



particulier, rentra à Folterhalas, un an avant de voir son père succomber d'une longue maladie.

Là-dessus, la politique intérieure fut fortement changée : Alroc III décida l'autosuffisance de Folterhalas et son cloisonnement par rapport au monde extérieur : aucun sage étranger ne serait plus toléré dans la Mémoire du Monde, qui serait dès à présent uniquement réservée aux nains.

Les sages présents parmi les géants du feu, voisins de Folterhalas, furent offusqués par cette nouvelle et vinrent négocier leur droit d'entrée. Personne ne comprit comment, le ton monta (avec un Alroc arrogant et très fier de son nouveau poste) et la lutte s'engagea. La guerre entre géants du feu et nains dura près de deux ans, mais Folterhalas fut victorieuse, au prix de nombreux décès nains. Les géants du feu se retirèrent ailleurs...

Encore énervé par le refus de l'Empire de l'aider dans sa quête de justice, il rompit les traités militaires qui les unissaient. L'Empire tout entier se vexa et les représailles furent nombreuses, mais n'affectèrent jamais vraiment ce fier roi et son peuple.

L'enseignement du roi fut au début excellent, faisant preuve d'objectivité et de sagesse. Puis, il y a près de cent ans, le roi se rendit compte que bon nombre des connaissances qu'il disséminait à ses pairs étaient le fruit d'autres races, et tout cela lui rappelait trop leur trahison. Après mûre réflexion, il décida de ne plus dispenser d'enseignement uniquement issu de la race naine, ce qui conditionna les habitants de Folterhalas à une forme de patriotisme très aigu. Le roi, de son côté, ne cessait de se poser les questions « et si cela s'était passé ainsi... », « et si cela ne s'était jamais produit... ? », en bon historien qu'il était. Jusqu'à ce qu'il parvienne à se poser les bonnes questions : « Et si mon parrain n'avait pas été tué par des druides imbéciles, et si l'Empire n'avait pas refusé de m'aider, serais-je aussi aigri que je le suis aujourd'hui, serais-je aussi seul et aussi sombre ? Les haïrais-je autant ? »

Après cette prise de conscience, l'esprit du roi se dérangerait quelque peu et il fit preuve de

négationnisme, en niant ouvertement la véracité de certains faits historiques de l'histoire naine. Le peuple fut choqué, mais ne pipa mot, par respect pour son monarque. Néanmoins, la somme de savoirs massés dans la Mémoire du Monde restait cloisonnée et les esprits s'appauvrirent, puisque seulement abreuvés par la culture d'une seule race. Il semblait bien que la sagesse naine ne se suffisait plus entièrement à elle seule dans une cité où chaque habitant philosophait d'habitude avec son voisin. Le roi était content de cette « pureté morale », mais son fils Jurhack, encore jeune à l'époque, comprit exactement où était le problème : les livres devaient être à nouveau libres d'accès. Il ne savait pas quel roi il serait lorsque son tour viendrait, mais il savait déjà quel roi il ne voulait jamais devenir...

Alroc III est un guerrier de niveau 8, bien avant d'être roi. Je ne mettrai pas ici ses caractéristiques complètes, mais juste de quoi vous donner un petit aperçu. De toutes façons, si les personnages le combattent, ils mourront de façon horrible, déchiquetés par les haches des gardes, leurs cadavres piétinés par la foule, qui les ensevelira sous leurs crachats baveux. Lever la main sur un roi est signe d'arrêt de mort pour tous : n'hésitez pas à tous les tuer dans le cas extrême où vos joueurs sont idiots.

Alroc III, Roi et Guerrier niveau 8 / 32.167 XP

- ✦ Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 18, Int 13, Sag 7, Cha 13
- ✦ Dés de vie : 8d10+32 (97 points de vie)
- ✦ Initiative : +5
- ✦ Vitesse de déplacement : 6,50 m
- ✦ CA : 11 (il ne porte jamais d'armure en temps normal) et 21 (+8 harnois, +2 écu de fer et +1 dextérité)
- ✦ Attaques : hache de Reygdor, « Brise-Coque » +3 (+13/+8 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : hache de Reygdor « Brise-Coque » +3 (1d10+7)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +4 ; Vig +12 ; Vol +5
- ✦ Compétences : Intimidation+10, Diplomatie+5



✦ **Dons** : Arme de prédilection (hache naine), spécialisation martiale (hache naine), arme en main, science de l'initiative, coup puissant

✦ Facteur de Puissance : 8



11. LES CAVALIERS ELFES

✦ **Quantité** : douze hommes d'armes elfes (huit lanciers et quatre archers), commandés par Cyhessil (voir **Annexe 13**)

✦ **Dés de vie** : 2d8+2 (10 PV en moyenne)

✦ **Initiative** : +3

✦ **Vitesse de déplacement** : 9 m

✦ **CA** : 19 (+5 cotte de mailles ; +3 dextérité ; +1 bouclier en bois)

✦ **Attaques des cavaliers** : épée longue (+3 corps à corps) ; pique (+4 avec une allonge de 3 mètres lorsqu'ils sont à cheval)

✦ **Attaques des archers** : arc long composite (+6 à une distante normale et en hauteur)

✦ **Dégâts des cavaliers** : épée longue (1d8+1) ; pique (1d8+1)

✦ **Dégât des archers** : flèche lourde (1d8)

✦ **Espace occupé/allonge** : 1,50 m*1,50 m/1,50 m

✦ **Jets de sauvegarde** : Réf +3 ; Vig +2 ; Vol +1

✦ **Compétences** : Détection +5 ; Perception auditive +6 ; Intimidation +4 ; Escalade +5

✦ **Dons** : Vigilance, Arme de prédilection (pique)

✦ **Facteur de Puissance des 13 elfes (Cyhessil inclus)** : 12

✦ **Stratégie** : les cavaliers tenteront d'encercler les PJ et les arches de se placer en hauteur pour tenir en joue les personnages, afin qu'ils n'aient pas trop la bougeotte... Sur un simple ordre de Cyhessil, le combat peut s'engager. Mais il ne voudrait pas tuer des gens sans les connaître...

12. LE CHASSEUR



Cette bête féroce et hautement surnoise a été créée par mon « maître en JdR » Arduin Angcam (arduin_angcam@hotmail.com). Appréciez l'ignominie totale dont il a fait preuve en vous jetant ce monstre sanguinaire en pâture. Et en plus, il n'est que FP 9 (et ça, ça frustrera vos pauvres PJ) !

Le Chasseur, Extérieur de taille G (Loi, Mal)

✦ **Facteur de Puissance** 9 ; **DV** 10d8+20 (80 points de vie) ; **Initiative** +4 ; **Déplacement** 13m

✦ **CA** 19 (-1 taille, +10 naturelle)

✦ **Attaques** : 2 coups de griffes +12 /1d4+5/*2

✦ **Esp/All** : 1m50*1m50/3m

✦ **Ref** +7 **Vig** +9 **Vol** +9 **RM** 22

✦ **For** 21 **Dex** 10 **Con** 15 **Int** 14 **Sag** 14 **Cha** 14

✦ **Compétences** : Concentration +14, Déplacement silencieux +14, Détection +18 Discrétion +9, Fouille +14, Perception auditive +17, Psychologie +16

✦ **Dons** : Vigilance, Science de l'initiative

✦ **Immunités** : Feu, Poison

✦ **Résistance** : Froid (20), Acide (20)

✦ **Réduction des dommages** : 10/+1

✦ **Vision dans les ténèbres (Sur)** : Voit dans toutes les formes d'obscurité (même magiques)

✦ **Télépathie (Sur)** : Peut communiquer par télépathie dans toutes les langues dans un rayon de 30 mètres

✦ **Aura de terreur (Sur)** : Peut s'entourer à volonté d'une aura de 1m50 qui terrifie ses adversaires. Ils fuient pendant 7 rounds et ont 50% de chance de lâcher ce qu'ils tiennent à la main. Volonté (DD14), annule.

✦ **Etreinte (Sur)** : S'il touche avec ses griffes, il inflige des dégâts normaux et tente de saisir son adversaire (sans AO). Ce dernier doit être de taille M ou moins. S'il l'immobilise (attaque de contact puis jet de lutte opposé), il peut l'empaler sur ses pointes le round suivant.

✦ **Empalement (Ext)** : Chaque fois qu'il remporte un jet de lutte opposé avec un adversaire immobilisé (1d20 + 14), il lui inflige 2d4+7 points de dommages.

✦ **Pouvoirs magiques (Mag)** : à volonté comme un ensorceleur de niveau 7

✦ **Anathème (DD 13)** : Une cible à portée moyenne reçoit -2 aux jets D20 et aux dégâts. Volonté, annule.

✦ **Animation des Morts (DD17)** : Transforme des cadavres en 7DV de zombis.

✦ **Charme personne (DD13)** : Un humanoïde de taille M est charmé. Volonté, annule (+5 si menace un ami ou si l'action est contre nature)

✦ **Image accomplie (DD15)** : Génère une illusion visuelle, olfactive, sonore et thermique convaincante à longue portée pendant concentration+3 rounds. Volonté, dévoile (interaction)



- ✦ Invisibilité (DD14) : Rend le chasseur invisible pendant 70 minutes. Attaque, dévoile
- ✦ Immobilisation de personnes (DD15) : Immobilise un humanoïde de taille M à portée moyenne pendant 7 rounds. Volonté, annule.
- ✦ Suggestion (DD15) : Permet d'influencer une créature vivante à courte portée pendant 7 heures. Volonté, annule.
- ✦ Téléportation sans erreur (DD19) Permet de se téléporter dans tout endroit vu au moins une fois, sans erreur. Lancé comme un ensorceleur de niveau 12. Limité à 25 kg.
- ✦ Courroux de l'ordre (Mag) : une fois par jour, comme un ensorceleur de niveau 9. A portée moyenne, toutes les créatures chaotiques perdent 5d8 PV et sont hébétées pour 1 round. (Réflexes, annule hébétement, ½ dommages) et toutes les créatures neutres prennent la moitié des dommages (¼ si le jet de Réflexes est réussi).

Le Chasseur utilisera tous les stratagèmes possibles pour tuer les personnages. Voici quelques unes de ses ruses, mais le MD est libre d'en inventer d'autres.

1. Le soir, les PJ s'endorment. La sentinelle entend une voix dans sa tête qui lui suggère d'aller uriner. Quelque chose jaillit dans son dos... (Règle n°1 : Monter la garde à plusieurs...)
2. Variante de la précédente : la sentinelle est immobilisée (immobilisation de personne). Conclusion : c'est pas bon de monter la garde tout seul...
3. Si les PJ utilisent un homme de pointe, mais le perdent de vue (dans la forêt dense, au delà de 15m, on n'y voit plus rien...) le Chasseur, invisible, se téléporte entre les deux. Puis il utilise son pouvoir d'*Image accomplie* pour faire prendre au reste du groupe un autre chemin (en créant un homme de pointe illusoire, par exemple). Puis il se téléporte à nouveau auprès du pauvre homme de pointe. Au bout d'une vingtaine de secondes (3 rounds), il passe à l'attaque. Au moment où le groupe voit l'illusion se volatiliser, ils entendent leur camarade appeler à l'aide. En se déplaçant à fond, ils ne pourront venir l'aider qu'au bout de deux rounds plus le round de surprise du Chasseur (niark,

niark, niark...). Règle n°2 : se méfier des apparences.

4. Dans le même genre, le Chasseur crée un groupe d'adversaires illusoires crédibles (troglodytes, gobelins, kobolds, Izmèques etc.). Une fois le combat engagé, ou dès que les PJ s'aperçoivent qu'il s'agit d'une illusion, le Chasseur se téléporte auprès d'un lanceur de sort, d'un PJ vulnérable ou d'un isolé et lui fait sa fête.
5. Le Chasseur se téléporte en plein milieu du radeau, immobilise une victime et la jette à l'eau. La victime a deux fois sa constitution en rounds de sursis avant de commencer à se noyer. Ses petits copains vont donc plonger à son secours... Mais le problème, c'est que le chasseur recommence avec ceux restés à bord, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un... Puis il entamera un combat « loyal » au corps à corps. Règle n°3 : ne pas se réfugier au milieu du fleuve.

13. CYHESSIL

Cyhessil est né noble il y a 158 ans, même si son enfance et son adolescence se déroulèrent piteusement dans les taudis que la belle-famille de son père daigna bien lui laisser. Cyhessil de Marandie, fils de Eliénar de Marandie, est le descendant en ligne droite du légendaire Lohrzir, à qui appartient le casque que tout le monde cherche dans la vallée (pour savoir qui était Lohrzir, reportez-vous en **Annexe 7**).

Lorsqu'il était encore un frêle enfant, Cyhessil fut consterné d'apprendre que son père était accusé d'avoir pris part à un trafic d'armes visant à armer un groupement d'elfes favorables à l'annexion de la province de Marandie à l'Empire humain. Aucune preuve formelle ne vint jamais démentir cette rumeur (dont on apprit plus tard qu'elle était à l'origine émise par la propre belle-mère de Eliénar de Marandie) et son père se suicida deux mois après l'émission de cette nouvelle, ayant perdu toute confiance en lui et en ses proches. C'est Cyhessil qui découvrit son père, le visage déjà bleu, pendu à



la rambarde de l'escalier du château. Depuis son jour, quelque chose semble s'être brisé en lui, comme s'il avait une revanche à prendre contre ceux qui ont poussé son père à se tuer.

Il est persuadé que les maux qui s'abattent sur la province de Marandie (dont la détresse pousse l'Empire à vouloir la cueillir comme une rose fanée) sont une forme de malédiction liée au décès brutal du seigneur. La seule présence de sa vile belle-famille au pouvoir suffirait selon lui à pourrir les récoltes, à attirer les insectes et autres parasites, les brigands, et à faire tourner le lait des vaches. Même si ces faits peuvent passer pour un vulgaire reste de sagesse populaire, ils ont presque un goût de réalité lorsque Cyhessil en parle, avec sa verve et sa fureur habituelle. Oui, car il est furieux : maintenu presque prisonnier avec sa mère et son frère aîné (décédé à 19 ans à cause du manque de lumière de la cave dans laquelle ils vivaient tous les trois), il a préféré fuir lorsque sa mère se mit à devenir folle. Dans sa région, il passe pour disparu, ou mort. Mais ce n'est pas une grande perte, pour le fils de celui qui comptait les vendre à l'Empire...

Depuis ses 29 ans, Cyhessil n'a qu'une idée en tête : innocenter la mémoire de son père et regagner la province de Marandie pour la faire à nouveau prospérer et contenter son peuple. Le moyen le plus direct d'arriver à ses fins étant de retrouver le Casque de Lohrzir, il s'est mis en quête de cette relique perdue depuis longtemps. Il a depuis vécu presque 130 ans d'aventures, de misères, de paris insensés et de profondes tristesses, sans jamais perdre de vue son objectif, mais en vain. Cependant, sa volonté sans faille (et son utopie, peut-être) ne l'a jamais fait douter qu'un jour, il reviendrait en seigneur chez lui, reprendrait ce qui lui revient de droit et vengerait la mémoire de son père.

D'apparence aimable, Cyhessil est un très bel elfe, qui paraît avoir au fond de lui-même une de ces blessures profondes ; elle le ferait presque paraître fragile. Cette douce mélancolie s'évapore parfois, lorsque son rire clair et doux retentit et qu'il oublie son chagrin et la nostalgie de son pays. Mais lorsqu'il peut se prouver (à lui-même et au monde)

qu'il est un digne descendant de Lohrzir, son regard devient aussi froid que l'acier et il est alors implacable contre toute forme d'injustice, tout en gardant la mesure de ses actes (il ne tuera jamais gratuitement : toute exécution doit être précédée d'un procès).

Note : Cyhessil est paladin : j'ai trouvé cette classe plus appropriée que les autres, certes, mais je vous en prie, ne le jouez pas comme un robot sans cervelle se pliant à une forme de loi ou un dieu (on ne parle pas encore de religion dans cette campagne... Mais ça viendra). Je pense que son riche passif familial ainsi que son histoire personnelle peuvent en faire une sorte d'elfe un peu perdu en quête de justice, un personnage assez profond pour ne pas être classifié directement dans une classe précise. D'ailleurs, il ne connaît pas sa classe, il croit même n'avoir jamais rencontré de paladin... Jouez-le donc finement, avec un peu de rôleur en lui.

Cyhessil : Elfe Paladin Niveau 5 / 11.263 XP

- ✦ Caractéristiques : For 13, Dex 19, Con 12, Int 19, Sag 17, Cha 18
- ✦ Alignement : Loyal/Bon
- ✦ Dés de vie : 5d10 (39 points de vie)
- ✦ Initiative : +4
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 21 ou 19 (à l'arc) (+5 cotte de mailles ; +4 dextérité ; +2 bouclier en acier)
- ✦ Attaque : épée longue de maître (+8 au corps à corps) ; arc long composite de maître (+10 sur une distance normale, +11 à cheval)
- ✦ Dégâts des cavaliers : épée longue de maître (1d8+3) ; flèche lourde (1d8)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +8 ; Vig +7 ; Vol +7
- ✦ Compétences : Détection +5 ; Perception auditive +6 ; Intimidation +4 ; Escalade +5
- ✦ **Dons** : Détection du Mal, Grâce Divine, Imposition des Mains, Santé Divine, Aura de Bravoure, Châtiment du Mal, Guérison des Maladies (1/semaine), Renvoi des Morts Vivants, Destrier de Paladin (cheval lourd de guerre), Vigilance, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation Martiale (épée longue)
- ✦ **Sort de paladin** : Bénédiction de la Marandie (fonctionne comme une Bénédiction normale),





Soins des Blessures Légères (il fera passer ces pouvoirs pour : 1) un souvenir de son pays et 2) un don de naissance – il essaiera d'abord de le cacher et de soigner ses amis pendant leur sommeil)

✦ Facteur de Puissance (seul) : 5

Destrier : cheval lourd de guerre – Rohny

✦ Dés de vie : 6d8+18 (45 points de vie)

✦ Initiative : +1 (dextérité)

✦ Vitesse de déplacement : 18m

✦ CA : 18

✦ Attaques : deux coups de sabot (+9 corps à corps) ; morsure (+5 corps à corps)

✦ Dégâts : sabots 1d6+5 ; morsure 1d4+3

✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*3 m/1,50 m

✦ Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 14, Cha 9

✦ **Pouvoirs** : esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde

14. LE LAISSEZ-PASSER NAIN

Sur la petite note frappée du sceau cubique de Folterhalas, on peut lire :

« [Insérez ici les noms des PJ méritants] sont désormais considérés par le peuple de la Cité de Folterhalas, Mémoire du Monde, comme des amis des Nains pour les actes de bravoure et d'héroïsme dont ils ont fait preuve, au mépris des préjugés et des risques encourus. Victorieux, les sus cités devraient être considérés par tout nain comme un membre de son peuple et obtenir des égards spéciaux normalement jamais obtenus par les autres races.

Ainsi parla Jurhack V, fils de Alroc III, Roi de Folterhalas »

15. LES CADEAUX ROYAUX

La Hache de Reygdor, « Brise-Coque » : forgée par le maître Reygdor, cette hache finement ouvragée, au polissage si étincelant qu'on dirait un miroir, est garnie de trois diamants de chaque côté de la tête de hache, forgée dans un bloc de mithril pur. Le bois noir dont est fait le manche est achevé

par un simple anneau permettant d'accrocher l'arme à la ceinture.

Le passé de son créateur, diplomate hors pair, fait que cette hache produit des effets surprenants sur des personnes avec qui l'on pourrait discuter après qu'ils aient vu cette arme.

Pourquoi ce nom fut-il donné à cette hache ? Simplement parce que ses dégâts sont aussi bien contondants que tranchants (prenez à chaque fois les meilleurs bonus contre les ennemis) et que, une fois par round, le porteur peut choisir de n'infliger aucune blessure à sa cible, mais d'essayer de lui détruire une pièce de son armure (ne fonctionne pas sur les armures magiques). Comme les pièces des armures métalliques tiennent bien toutes souvent ensemble, la perte d'une des pièces d'armure handicaperait son porteur qu'il devra soit passer une action complexe à se débarrasser de la pièce gênante, soit subir un malus de 3 à sa CA et à son jet d'attaque pour continuer à se battre.

Bonus à l'attaque : +3

Bonus aux dégâts : +3

Bonus de circonstance en diplomatie : +2

Pouvoir : une fois par round, le porteur n'inflige pas de dégâts et choisit une partie de l'armure de sa victime. La CA de la cible se calcule alors ainsi : 10+dextérité+protections magiques diverses. Si le porteur du « Brise-Coque » touche sa cible, cette dernière effectue un jet de Réflexes à 13+bonus de force du porteur de la hache. Si la cible rate, elle perd la partie de l'armure choisie par le porteur et doit soit passer une action complexe à retirer la pièce d'armure inutile, soit continuer à se battre avec un malus de 3 à son jet d'attaque et de défense.

Anneau de la Pierre : cet anneau sans aucune fioriture est constitué d'argent brut. A son contact, la peau du porteur devient plus résistante et ce dernier obtient un réel pouvoir sur la pierre. Cet objet n'a pas vraiment d'histoire, et est un objet magique plutôt commun dans les grandes familles de mineurs nains. Il semble que chaque famille royale en possède au minimum un.





Caractéristiques : Armure naturelle +1 quand l'anneau est porté (dureté de la pierre) ; Une fois par jour, le porteur peut lancer *Délivrance de la Pétrification* et *Transmutation de la pierre en boue*.

Par Père Carmody (pere_carmody@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

Illustration de Vanion Harparine (harparine@hotmail.fr)

