



FUGITIF A VAGESTIR

Un scénario pour D&D 3.5
pour un groupe de 4-5 joueurs de niveau moyen
par l'Equipe de Cerbere.org

TRAME GENERALE



La région est dirigée par un comte soucieux de rester au pouvoir. Le comte envoie se faire trahir tout un groupe qu'il suppose être ses opposants dans une région éloignée de tout. En effet, ils se feront massacrés par des hommes à la solde du comte. L'un d'eux s'enfuit et se cache, blessé, chez son frère à Vagestir. Le comte apprend qu'un membre de ce groupe n'est pas mort et craint qu'il ne dénonce l'intrigue et le complot politique dont il a été victime. Il envoie alors les PJ retrouver un « dangereux criminel » qui se cacherait dans les environs de Vagestir. Il leur fera faire ainsi le dernier nettoyage sous un prétexte fallacieux. Suivant le décompte des morts, il s'est rendu compte qu'il subsistait un survivant !

Le frère de la victime demande à l'ermite herboriste du coin de soigner le blessé. Sur ce, les PJ arrivent. Au cours du scénario introductif, ils découvrent le blessé. Persuadé que l'ermite l'a dénoncé, le frère va l'assassiner près du moulin et jeter son cadavre dans la rivière. Ce dernier se bloquera dans les pales du moulin à aubes et dans la glace.

DESCRIPTION DU VILLAGE



Le hameau de Vagestir se situe sur une colline boisée, elle-même accrochée à une chaîne de montagnes rocheuses. Située très au nord, cette région peu peuplée est recouverte de neige les trois quarts de l'année.

Le cœur de Vagestir est un petit village forestier d'une cinquantaine d'âmes constitué d'une dizaine de jeunes de 2 à 14 ans et de 4 de plus de 50 ans. Aux alentours, quelques fermes sont parsemées de-

ci de-là. Eloigné de toute route commerciale, ce village vit en autarcie. Néanmoins, Tergan avec sa charrette parvient néanmoins à vendre quelques productions pour acquérir quelques biens élémentaires non disponibles dans l'environnement hostile de Vagestir. Malgré son état obligé d'autarcie, Vagestir dépend officiellement du comté de Jalin dont la capitale Aresbourg se situe environs 50 km au sud.



US ET COUTUMES

1. LES COMPAGNONS

C'est le nom qu'on a donné au groupe d'homme qui remplit diverses tâches pour la subsistance de la communauté. Ils sont environ une quinzaine. Ils chassent, pêchent, cueillent et moissonnent selon la saison. Ils représentent l'essentiel des moyens de production de Vagestir. Leur perte serait tragique pour la survie du village et leur statut leur confère un énorme respect. Gare à ceux qui les mettraient en doute ou leur chercheraient misère. Chacun des hommes évoqués dans ce scénario qui n'ont pas déjà un rôle précis (bourgmestre, menuisier, etc.) sont des Compagnons tels que Nassark.

2. LES HABITUDES

Les hommes travaillent toute la semaine pendant que les femmes vaquent aux occupations ménagères et apprennent aux jeunes filles à cuisiner, coudre, laver le linge... Seul le dimanche après-midi est réservé à la détente pour le village : un peu de sport, marche dans les montagnes, de conversations au coin du feu de la salle commune, etc.

Traditionnellement, tout le hameau prend le repas du midi et du soir ensemble dans la salle commune.





Le soir, les hommes restent un peu plus longtemps pour discuter, boire une bière si il y en a, jouer aux cartes, etc. (l'aubergiste garde toujours une réserve d'alcool pour Dric pour éviter qu'il ne rentre dans ses rages folles). Le samedi soir, Eledre vient prendre le repas avec le hameau, il en profite pour amener quelques potions.

La communauté est assez critique envers le pouvoir central qui la délaisse, comme la plupart des bourgades isolées. Ils seront méfiant à l'égard des PJ si ces derniers disent venir de la part du comte. En effet, le soudain intérêt pour leur communauté les rendra suspicieux.

3. RELIGION

L'absence de prêtre et de personne cultivée a rendu la communauté très éloignée des dogmes des religions traditionnelles. La seule « cérémonie religieuse » se déroule le dimanche soir. Avant le repas, Yan le bourgmestre invoque les dieux de la nature et de la guérison. Il leurs demande de veiller au bien être et à la santé du village. Ce petit discours d'environ quelques minute précède le plus gros repas de la semaine. Ce n'est pas très copieux pour un étranger, mais la communauté est habituée à vire de peu de choses, et trouve consistant ce repas que l'on pourrait qualifier de convenable, les autres repas étant clairement frugaux.

LES PERSONNALITES IMPORTANTES



1. YAN ALERCK.

Le bourgmestre est un homme d'une petite quarantaine d'années aux cheveux noirs, de stature assez robuste et maigre à la fois. Sa calvitie prononcée et ses sourcils broussailleux lui donne un air assez comique, ce qui lui valu le sobriquet de Yan le couronné. Il mène la même vie que la plupart des gens du hameau. Il est chargé de ramener à manger, à la fois chasseur, pêcheur, cueilleur, il fait parti des « compagnons ». C'est un homme simple, chaleureux et accueillant. Il ne se place pas au

dessus des autres mais partage la même galère. Ils vivent tous comme une grande famille qui s'entraide.

2. OLFRAN.

Le forgeron du village sert plus souvent dans les « compagnons » qu'à la forge en raison du manque évident de matière à forger. Mais il est chargé de la réparation des outils et des armes quand il arrive que Tergan ramène du fer. Il est co-responsable du fonctionnement et des réparations du moulin avec Guérec.

3. GUEREC.

Le menuisier est une personne assez mal embouchée, ronchon et très méfiante voir méchante envers les étrangers à la communauté. Ce qui explique son célibat. Il est râleur et bougon mais on l'aime bien. On se moque de lui gentiment. En revanche au niveau du travail, il est quasiment irréprochable. Il façonne le bois vite et bien. Il confectionne portes, armoires, charpentes... Il est co-responsable du fonctionnement et des réparations du moulin avec Olfran.

4. ELEDRE.

Ermite demi Elfe. Il vie dans une petite cabane dans les bois à environ un quart d'heure à pied du hameau. Il vient en ville une fois par semaine le samedi soir. Il est herboriste et fabrique quelques potions pour guérir les malades et soigner les blessés. C'est une personne aussi frêle que discrète. Il paraît assez vieux, et ses traits humains ressortent de plus en plus. Il demande à ce que personne ne vienne le voir chez lui hormis dans des cas d'extrême urgence. Bien qu'il le nie, on le soupçonne d'avoir quelques facultés magiques. En ville il s'occupe de la maladrerie, et y vient tout les jours si il y a des blessés graves.

5. TERGAN.

Il vient en ville environs une fois toutes les deux semaines. Avec sa charrette, il fait des allez retour avec les villes voisines pour ramener des denrées manquantes à Vagestir. Il emporte le bois et les





objets confectionnés sur place qu'il tente de revendre. Chacune de ses venues est l'occasion de faire la fête. Il est très apprécié par la population locale. Il est réputé comme digne de confiance. En effet, il emporte tout ce que le village fabrique et revient à chaque fois avec de l'alcool, des céréales et d'autres produits dont la communauté a besoin.

C'est par lui et ses commentaires et babillages que le comte apprendra qu'apparemment l'un des comploteurs auraient survécu au piège qu'il leur avait tendu. Tergan raconte en effet, qu'on a retrouvé un homme bien mal en point et totalement étranger à la communauté.

6. YENA.

Elle est la seule personne à disposer de pouvoirs magiques. Elle est ensorceleuse.

Lorsque ses pouvoirs se sont manifestés, elle s'en est tout de suite servit pour aider la communauté. De ce fait, elle a développé des aptitudes magiques directement liées à la nature et au besoin de la communauté. Elle est par exemple capable de stimuler les plantes pour qu'elles donnent des fruits même en hiver, ou encore elle est capable de faire sécher de grandes quantités de bois pour le feu... Elle est très généreuse et n'hésite pas à aider quelqu'un dans le besoin.

7. NASSARK.

Il est le frère de Achark. Il le cache dans la petite cave de sa maison. Grâce aux potions d'Elèdre, il parvient à maintenir son frère en vie. Mais ce dernier est très faible et sombre souvent dans l'inconscience. Ses lourdes blessures mettront probablement plusieurs mois pour guérir correctement.

Il paraît triste, un peu renfermé et souvent pressé de rentré chez lui. Certains disent que la solitude lui pèse. Il va voir Elèdre tous les jours pour le supplier de lui donner des remèdes pour son frère qui ne guérit pas. Si les PJs interrogent Elèdre à se sujet, Nassark ne se sent pas bien. Achark a dit à Nassark de surtout ne pas révéler ça présence. Il est dans un état moitié délirant, moitié comateux.

Fugitif à Vagestir



8. DRIC.

Père de Marise et époux de Déréva. C'est une personne qui dès sa jeunesse a été étrange, renfermé et très solitaire. Avec l'âge, il sombra progressivement dans l'alcool. La communauté tenta à plusieurs reprises de le faire travailler comme bûcheron, chasseur ou cueilleur sans succès. Actuellement il est chargé de déneiger les allées du coeur du village. La petite communauté très solidaire décida de le garder et d'essayer de l'aider à sortir de ses déboires.

Il est maigre et lent, mou et passif. Mais il est déjà arrivé qu'on l'aperçoive quand il était énervé et semble pouvoir développer une force que l'on ne soupçonnerait pas aux premiers abords.

9. BIRSK.

C'est l'aubergiste du hameau. Il vit dans la salle commune, passe beaucoup de temps dans la cuisine. Il dort dans le dortoir, et sera le compagnon de nuit ronfleur des PJ, si ces derniers dorment dans le dortoir de la salle commune. Il connaît bien tout le monde, et est un peu l'homme à potins et ragots du hameau. Il est curieux et ne se privera pas de questionner les étrangers.

10. LE « VENERABLE ».

C'est l'homme le plus âgé de Vagestir. Il a en charge l'éducation des jeunes garçons. Il leurs apprend les rudiments de la lecture et du calcul, mais aussi la chasse, la pêche et autres activités qu'ils auront à accomplir lorsqu'ils seront adultes.

LES LIEUX REMARQUABLES



Le village est uniquement construit en bois. En effet, le bois est abondant mais la pierre plutôt rare. Les carrières sont éloignées du village, et comme la plus part des choses, en faire venir est très onéreux, bien trop pour la petite communauté.

1. MOULIN.

Cette battisse rectangulaire est construite le long de la rivière un peu à l'écart et en amont du village.





Le moulin tourne à plein régime en été, quand il y a du grain à moudre. Le reste de l'année, il sert de remise à grains. Pour améliorer son rendement, le moulin est à la fois à vent et à aube. Une récente amélioration du forgeron permet de faire tourner une scie circulaire pour couper du bois. C'est au rez-de-chaussée que l'on trouve toute la mécanique : les engrenages et les deux machines pour couper le bois et moudre le grain. On n'y entrepose aussi le bois. Le premier étage est rempli de sac de céréales moulues en tout genre. Le deuxième étage sous les toits est une petite pièce dans laquelle on stocke outils de moissons et quelques armes.

2. MAISON DU BOURGMESTRE.

Cette petite maison est collée à la salle commune. Le bourgmestre y vit avec son fils Alec. Au rez-de-chaussée se trouvent la chambre d'Alec et le bureau de son père Yan. La chambre du bourgmestre est au deuxième étage, l'on y trouve également une échelle permettant d'aller dans les mansardes sous le toit. De là on peut observer l'ensemble du cœur du village.

3. FORGE.

La forge est très restreinte ; du fait du manque cruel de matières premières, elle suffit amplement. Elle contient un four, une enclume et quelques outils. Elle se trouve à côté de la maison de son propriétaire Olfran.

4. SALLE COMMUNE.

C'est une grande salle pouvant accueillir facilement une cinquantaine de personnes. Elle est composée de trois parties : Une grande salle à manger, où les habitants prennent leurs repas, une cuisine avec ça réserve, et un petit dortoir, d'environ 10 places. Il sert en de rare occasion : visiteur, destruction d'une maison, mais aussi de maladrerie. L'endroit pourrait servir à loger les PJ et les faire dormir durant leur séjour sauf s'ils sont hébergés chez l'habitant.

5. MENUISERIE.

C'est la plus grande bâtisse derrière la salle commune et le moulin. Le rez-de-chaussée sert d'une part à stocker et faire sécher le bois et d'autre part à entreposer les confections de Guérec.

6. LA CABANE DE L'ERMITE.

Elle se situe à environs un quart d'heure de marche du village au delà du moulin. Eledre y vit seul avec une chouette blanche comme seule compagnie. La cabane est composée d'une seule pièce relativement grande qui sert de salle à coucher autant que de laboratoire à potion.

7. L'ECURIE DE TERGAN.

La maison de Tergan est la plus petite du village. Elle est composée d'un box avec du foin pour Adalvo, son cheval brun, et d'une chambre où il collectionne un certain nombre d'objets qu'il rapporte de ses voyages en ville. Il attache beaucoup d'importance à ses babioles, qui sont réconfortantes pour lui.

8. LA CAVERNE DU MASSACRE.

Cette caverne est un long tunnel comportant un grand nombre de renforcements latéraux. Une rapide coup d'oeil permet de remarquer que c'est le lieu idéal pour une embuscade. Une fouille des renforcements permettra de trouver des traces laissées par les hommes de main du comte de Jalin : un bouclier aux insignes du comté, etc. Au fond du tunnel, se trouve une sorte de salle. Le sol y a été récemment remué. Si les personnages creusent, ils tomberont sur une vingtaine de cadavres. Ils ne sont pas encore décomposés. Mais ils ont de très nombreuses blessures béantes. Ils portent aussi les insignes du comté de Jalin. Une fouille du sergent du groupe dévoilera un parchemin aux personnages. Il contient un ordre du comte. Ils devaient aller fouiller cet endroit pour y dénicher des trafiquants d'armes qui marchanderaient avec des orques. Ceci est un prétexte fallacieux pour les attirer dans le piège, si les personnages interrogent les villageois sur des





orques, ou des personnes étranges, personne ne saura rien et seront étonnés de la question.

Eventuellement, s'ils le questionnent, le « vénérable » peut se souvenir d'une vieille histoire de brigands mais ça remonte à près de 10 ans ! Un membre du village d'ailleurs traficotait régulièrement avec eux. Le « vénérable » se tait sur le nom précis. C'est une histoire ancienne qu'il ne faut pas remuer. Mais par la suite, les PJ pourraient bien obtenir des informations en le pressant quelque peu ou si de graves événements arrivaient (mort de l'ermite entre autres).

9. LA MAISON DE NASSARK.

Une maison très ordinaire et classique comme toute celles du village. Mais Nassark y avait ajouté secrètement une petite cave où il entreposait du matériel de contrebande. En effet il y a une dizaine d'années il trafiquait avec des brigands de la région. Mais depuis il avait arrêté. Le « vénérable » se souvient de cet épisode un peu trouble.

Il en a profité pour y loger son frère blessé. On accède à la cave par une trappe dissimulée sous le lit. La cave mesure environ 3m² et le plafond est très bas.



AVENTURE

1. L'ORDRE DU COMTE ARNAUD DE JALIN

Le scénario étant prévu pour des joueurs expérimentés et donc a priori des personnages de niveau moyen. Le groupe de PJ, ayant acquis une certaine renommée, est recruté par le comte pour une mission spéciale.

Le comte Arnaud de Jalin vit dans son fort au cœur de Aresbourg. Ses appartements sont richement décorés et les gardes chargés de sa sécurité sont nombreux. Les PJ sont fouillés à l'entrée et on leur confisque leurs armes. Instructions du comte. Le comte les recevra dans l'antichambre privée de la salle royale. Il semble nerveux et sévère, regarde souvent par la fenêtre, s'emportera

Fugitif à Vagestir

rapidement si les PJ font mine de le contredire ou poser des questions. Durant toute cette scène il fera les cents pas. Le Meneur de jeu doit vraiment faire ressentir aux PJ la paranoïa du personnage.

La mission est la suivante. Un dangereux criminel, qui plus est un traître, a été blessé récemment par la garde régulière mais il s'est échappé. On soupçonne qu'il se cache dans les environs de Vagestir. Les PJ doivent le retrouver et ramener sa dépouille le plus vite possible à Aresbourg. La récompense est assez élevée pour une mission de ce genre et de plus, ils ne reçoivent aucuns papiers officiels de laisser passer, ou leur donnant des autorisations d'agissements. Les PJ pourront avoir la puce à l'oreille à ce moment là sur l'illégalité ou l'embrouille qui sort de cette mission.

2. LE VOYAGE

Le temps est clément pour le départ malgré de gros nuages à l'horizon. Le voyage se passe bien mais à quelques heures de Vagestir, une tempête se lève et la marche devient de plus en plus difficile. Il faut presser le pas pour arriver au village avant le gros de la tempête.

La pluie se transforme bien vite en grêle suivi de neige après une bonne heure de marche il y a 20 cm de neige et la progression est difficile, Sur la route que suivent les PJ une carriole est sur le bat coté et une famille (un homme, une femme et deux garçons de 16 et 8 ans) décharge leurs affaires en prenant le strict minimum. Le père interpelle les PJ en leurs demandant de l'aide pour le transport des marchandises. Ils expliquent qu'ils s'y sont pris trop tard pour partir de leur ferme et qu'ils vont à Vagestir pour s'abriter dans la salle commune une fois la tempête passée ils rentreront chez eux.

La charrette à une roue cassée il serait difficile de la réparer dans ces conditions. (sauf peut être le sort « réparation »).

Et si... les PJ rencontraient Tergan qui revient de la ville avec sa charrette. Sa charrette est tout autant mal en point mais c'est l'occasion pour les PJ de faire connaissance de l'un des habitants du village et d'être éventuellement hébergés chez lui. Aussi, en le

<http://www.cerbere.org>





questionnant sur le but de leur mission, ils se rendront peut-être que c'est par lui que le comte a eu vent de ce fugitif blessé qu'ils doivent retrouver. Tergan pourrait même ne pensant pas à mal révéler la cachette du fugitif aux PJ.

Par un temps pareil il est très peu probable que le groupe soit attaqué par des bêtes sauvages qui se cachent, ou par des brigands qui sont plus que rare dans ces contrées sous commercialisées. La discussions est quasiment impossible à cause du vent.

3. L'ARRIVEE

Les PJ et la famille (ou Tergan) arrivent vers 22h à la salle commune de Vagestir. Il y a peu de monde. Un aubergiste lave quelques choppes, un ivrogne (le père de Marise est affalé à une table), trois personnes discutent à une table. En entrant, l'aubergiste interpelle le père de famille invite le groupe à s'asseoir, et leurs proposera un plat du soir, très maigre et assez cher.

Les PJ feront la connaissance de la famille qu'ils ont aidée. Le père de famille, Kalaso, sa femme Lena, et leurs deux garçon Effren (16 ans) et Tristan (8 ans, c'est le « petit copain » de Marise). Le père et le premier fils font parti des compagnons. Ils habitent une ferme au delà du village. Ils ne savent rien sur des étrangers qui seraient venus où des faits étranges.

Les PJ pourront loger dans la salle commune pour un prix honnête, et s'en servir de base pour leurs futures investigations.

Et si... les PJ viennent au village après avoir secouru Tergan. Ils feront la connaissance des voyageurs d'infortune, la famille de Kalaso et Lena qui séjournent à l'auberge et qui viennent juste d'arriver.

4. MISSION

Les PJ doivent retrouver un dangereux criminel qui se cacherait dans les environs de Vagestir. Ils vont donc devoir investiguer au sein du village pour en savoir plus, interroger ses habitants, fouiller, etc.

Bien évidemment, lorsque Nassark apprendra cela, il sera bien mal à l'aise. Il cache son frère blessé dans de mystérieuses circonstances. D'ailleurs, il n'en sait pas plus, son frère divaguant, il n'a rien pu lui dire. Il pourrait se douter qu'ils viennent pour lui.

5. FOUILLER

Les PJ pourront fouiller chez les gens s'ils le désirent. En revanche, rien ne les y autorise. De plus, il est fréquent que les femmes et les vieillards reste chez eux durant la journée. Les habitants les remettront bien vite à leur place leur demandant de quel droit ils pratiquent ces fouilles. Les PJ n'ont aucun sauf-conduit de la part du comte et s'ils devaient révéler leur mission, l'attitude du village pourrait changer du tout au tout !

Fouiller reste donc à leurs risques et périls. Le bourgmestre s'opposera virulemment à cette pratique leur signalant que si elle perdure, ils devront quitter le village ou pire... Si la communauté se soulève contre eux, ils ne feront probablement pas le poids.

Même si les PJ étaient amenés à fouiller la maison de Nassark, ils leur seraient très difficiles de déceler la trappe sous le lit (fouille dd25). D'ailleurs, il leur faudrait surtout qu'il est l'occasion et le temps de le faire et une bonne raison ou soupçon de se rendre chez Nassark (son attitude angoissée, l'histoire du vol de nourritures, etc.).

6. INTERROGER LES GENS

Dans cette partie sont classées des informations auxquelles les PJ peuvent avoir accès. Elles sont classées par importance. Il est précisé entre parenthèse quels villageois sont au courant. Cela formera sans nul doute l'essentiel de l'enquête des PJ, la fouille systématique leur étant interdite. Le Meneur de jeu distillera à son gré, les informations suivant l'enquête, les actions et l'interprétation des joueurs.





Potins de bas étage.

- ✦ La calvitie de Yan Alerck est une malédiction lancée par Yena l'ensorceleuse (Guérec).
- ✦ Dric est un alcoolique notoire (Birsk).
- ✦ Guérec, le menuisier est un ronchon, voilà pourquoi aucune femme ne s'intéresse à lui (Birsk).

Informations sur des faits insolites.

- ✦ Tergan a chez lui quantité de drôles d'objets. C'est étrange (enfants).
- ✦ Le moulin est des plus surprenants (habitants, Olfran et Guérec) ! On y trouve une scie circulaire mue par le moulin à eau ou l'éolienne.
- ✦ Eledre n'aime pas qu'on vienne jusque chez lui. Que cache-t-il donc là-bas (mégères).
- ✦ Yena est capable de grands prodiges (enfants et mères). On la vénère. C'est une ensorceleuse versée dans une pratique agronomique et rurale des Arcanes magiques.
- ✦ Bric, le gars qui déneige les sentiers du village pourrait avoir une force surhumaine (ses voisins).

Informations importantes.

- ✦ Pour se cacher, il existe bien une caverne située non loin d'ici (Compagnons chasseurs).
- ✦ Nassark fait de fréquents allers retours vers la mesure d'Eledre (Compagnons bûcherons). Il essaie d'obtenir des soins supplémentaires pour son frère.
- ✦ Nassark est venu voir si je n'avais pas de fioles de soin ou trousse de soins dans mes bibelots et autres curiosité (Tergan).
- ✦ Quand on parle de personne blessée ou en fuite. Certains réagissent avec gêne, essayant de noyer le poisson ou de changer de sujet (Eledre, Tergan et Nassark).

- ✦ Nassark n'est plus souvent le soir venu à l'auberge (Birsk). En fait, il reste au chevet de son frère.
- ✦ Bien qu'il devait être là, il ne m'a pas ouvert la porte hier soir (un voisin de Nassark).

7. LES VOLS

Nassark comme tous les villageois prennent leurs repas à l'auberge et il ne peut ramener à manger pour son frère. Il effectue donc souvent des petits vols dans les réserves de Birsk. Ce dernier s'en est rendu comte et effectue lui même discrètement sa petite enquête.

Il vole toutes les 1d3 nuits. Il a déjà volé deux fois auparavant. La deuxième fois Birsk s'en est rendu compte et glissera la confiance au maire et aux PJ s'il se lie d'amitié avec les PJ et les sent expérimenté, il pourra leur confier ses petits problèmes de garde à manger. C'est très surprenant pour la communauté, ce qui expliquera que le bourgmestre n'en parlera pas au village. Afin de ne pas éveiller les soupçons, il confiera cette enquête aux PJ, ils doivent en toute vraisemblance enquêter en même temps sur d'autres choses.

Les PJ remarqueront que la fenêtre de la réserve de l'auberge est en mauvais état et qu'il est possible de l'ouvrir de l'extérieur avec facilité. De là, ils peuvent se poster à l'affût quelque part pour surprendre le voleur. S'ils se renseignent sur un bon poste de guet, le maire leur confiera que la petite mansarde de son grenier permet d'embrasser d'un coup d'œil l'ensemble du village.

Si les PJ attrapent Nassark, il est confus et prétend qu'il a faim et que du coup il ne se sent pas bien, sa ration ne lui suffit pas. Le maire s'opposera à son arrestation et à ce que les PJ lui fassent du mal. Mais les PJ peuvent bien se poser des questions et avoir des soupçons sur Nassark à partir de ce moment. Ils peuvent aussi déduire qu'il a une bouche supplémentaire à nourrir !





8. LA CAVERNE DU MASSACRE

Les PJ apprennent par l'un des villageois l'existence de cette caverne. Elle pourrait bien faire office de repaire ou de cachette pour le fugitif. Ils décident donc de s'y rendre. C'est une piste comme une autre.

9. EN ROUTE VERS LA CAVERNE

En se rendant là-bas, les PJ empruntent le chemin qui part du moulin à eau vers la mesure de l'ermite. Ils auront l'occasion de faire sa connaissance au moins lors de sa venue hebdomadaire au village. Le chemin se poursuit après dans les flancs enneigés de la montagne pour se rendre à la caverne. La progression est pénible, la couche de neige est épaisse et le froid piquant. Dans tout cet environnement d'une blancheur immaculée, il est assez difficile de s'orienter.

En cours de route, les PJ peuvent être la cible de dangereux prédateurs comme 3 à 5 loups arctiques (voir Annexe). Ceux-ci sont affamés et s'en prennent violemment aux PJ. A eux de sauver leur peau.

Alors que les PJ atteignent bientôt la caverne, ils tombent sur un énorme ours polaire occupé de dévorer des restes de viandes que les charognards n'ont pas encore eu l'occasion de dévorer. Dérangé dans son repas, il se dresse sur ces deux pattes pour les impressionner avec un immense grognement. Il retombe ensuite sur le sol dans un immense fracas et se rue sur les PJ (charge). En examinant les restes qu'il était occupé de dévorer. On peut reconnaître un lambeau de vêtement à moitié dévoré. Sur celui-ci se trouve encore un blason. Un jet de compétence de connaissance folklore ou d'intelligence (dd10) permet de reconnaître le blason du comte Jalin ! Etrange qu'une de ces tuniques se retrouvent aussi loin de la capitale !

D'ailleurs, plus loin dans la caverne, dans la salle du fond, les PJ remarqueront que l'un des cadavres a été déterré par un charognard. Sûrement celui retrouvé à l'extérieur.

10. Y ARRIVER

Le Meneur de jeu a le choix entre deux façons d'arriver à la caverne en question.

LA PREMIERE FAÇON EST CONVENTIONNELLE.

Les PJ finissent par atteindre l'entrée suivant les indications de leur guide « compagnon » ou suivant les indications orales. Il faut alors éprouver leur sens de l'orientation et de la géographie par quelques jets de compétences (Survie, sens de l'orientation dd 13).

LA DEUXIEME FAÇON EST PLUS HASARDEUSE ET AVENTUREUSE.

Alors que les PJ marchent dans la neige s'en qu'ils s'en aperçoivent, ils commencent s'enfoncer dans celle-ci. Ils viennent de tomber dans une crevasse dont l'ouverture était dissimulée par une épaisse couche de neige. Ils chutent violemment en contrebas plusieurs mètres sous la surface. Le Meneur de jeu détermine la hauteur exacte, les dégâts dus à leur chute et les éventuels équipements brisés (potions, objets fragiles, etc.).

C'est à moitié assommés ou étourdis que les PJ doivent maintenant se diriger à quatre pattes de leur main (ou d'une lumière s'ils possèdent une torche ou un sort tel que Lumière) pour trouver un passage. Il leur faudra peut-être réaliser quelques escalades pour s'en sortir ou tomber nez à nez avec une monstruosité des profondeurs !

Après une pénible traversée, courbaturés et épuisés, les PJ arrivent dans un corridor légèrement éclairé. En effet, il y a une sortie vers l'extérieur ce qui amène cette clarté naturelle. Sortant de là, ils se rendent compte qu'ils sont à l'entrée de la caverne en question.

Le Meneur de jeu peut servir de cette façon pour rediriger des PJ perdus sur les traces de la caverne.

11. EXPLORATION DE LA CAVERNE

Cette caverne est un long tunnel comportant un grand nombre de renforcements latéraux. Un rapide coup d'œil permet de remarquer que c'est le lieu





idéal pour une embuscade (Connaissance guerre/stratégie, sagesse dd14). Une fouille des renforcements permettra de trouver des traces laissées par les hommes de main du comte de Jalin : un bouclier aux insignes du comté, etc.

Mais les PJ tomberont aussi sur un glouton qui a fait de l'un des renforcements sa tanière. Il attaquera à vue les PJ défendant farouchement son territoire leur expulsant un nuage toxique tels une mouffette. Le Meneur est invité à parcourir son Bestiaire monstrueux afin d'en savoir plus sur l'animal, ses modes d'attaque et de défense.

Au fond du tunnel, se trouve une sorte de salle. Le sol y a été récemment remué. Si les PJ creusent, ils tomberont sur une vingtaine de cadavres enterrés là rapidement. C'est un véritable charnier. Ils ne sont pas encore décomposés. Mais ils ont de très nombreuses blessures béantes démontrant la férocité de l'attaque. Ils portent aussi les insignes du comté de Jalin.

Examinant le sol, les PJ trouvent des traces d'une personne qui s'est traînée ou que l'on a traînée. Les traces s'éloignent de la tuerie. Il y a un peu de sang. Ensuite, elle s'arrête dans une alcôve dissimulée dans l'ombre. Là, il y a une faible trace de sang. La victime doit en avoir perdu peu ou avoir réussi tant bien que mal à arrêter l'hémorragie. Ensuite, on trouve des traces pas s'éloigner au dehors. Là, la neige et le vent ont effacé toute trace d'un éventuel passage. Les PJ comprennent alors qu'un survivant s'est bien échappé du massacre. Il s'agit du frère de Nassark.

Une fouille du sergent du groupe dévoilera un parchemin aux PJ. Il contient un ordre du comte. Ils devaient aller fouiller cet endroit pour y dénicher des trafiquants d'armes qui marchanderaient avec des orques. Ceci est un prétexte fallacieux pour les attirer dans le piège, si les PJ interrogent les villageois sur des orques, ou des personnes étranges, personne ne saura rien et seront étonnés de la question. Il y a bien longtemps que personne n'est venu troubler la région. Il y a passé rarement quelqu'un d'ailleurs.

Eventuellement, s'il le questionne, le « vénérable » peut se souvenir d'une vieille histoire de brigands mais ça remonte à près de 10 ans ! Un membre du village d'ailleurs traficotait régulièrement avec eux. Le « vénérable » se tait sur le nom précis. C'est une histoire ancienne qu'il ne faut pas remuer. Mais par la suite, les PJ pourraient bien obtenir des informations en le pressant quelque peu ou si de graves événements arrivaient. Ils apprendraient de cette manière que Nassark possède une cave secrète.

Néanmoins, tous les indices trouvés sur place devraient mettre en doute les propos du comte quant à sa version des faits ! Tout ne semble pas être ce qui était décrit comme tel.

12. ARRESTATION

Les PJ finiront par comprendre que le fugitif est caché dans la cave secrète de Nassark. Ils auront alors plus facile à fouiller sa demeure. Le pauvre gars est bien mal en point. Les PJ à l'aide de potions et autres sorts de soins plus puissants que pouvaient faire ou fabriquer l'ermite pourront le remettre sur pied.

13. TRAGÉDIE AU MOULIN

Lorsque la pression sera trop grande ou que les PJ auront découvert l'existence et la cachette du fugitif survivant, il se déroulera tout à côté, une bien tragique affaire. Le Meneur de jeu notera aussi que Nassark part rejoindre Eledre pour régler ses comptes avant même que les PJ donnent leur décision concernant le fugitif arrêté. Les PJ seront déjà partis quand se déroulera cet incident. Ils n'auront pas l'occasion de s'y intéresser tout de suite. Ce n'est qu'à leur retour au village, dans la seconde partie, qu'ils pourront apprendre cette tragédie.

Nassark convaincu de la trahison de l'ermite l'attend non loin du moulin. En effet, le chemin qui permet de rejoindre le village à la mesure du demi elfe passe non loin d'ici. Nassark l'attend soit le samedi soir quand l'ermite rejoint le village



habituellement ou au crépuscule quand il revient avec l'un ou l'autre baume pour le blessé.

Nassark et Eledre se disputent tout d'abord oralement très violemment. Marise ne peut entendre que des cris et certains mots fusent parmi les vociférations : « trahison, mon frère arrêté, de ta faute, je n'y suis pour rien, etc. »

Mais très vite, fou de colère et de rage, il en vient aux mains et s'armant d'une branche, il le frappe violemment à la tête ! Eledre, touché à mort, s'écroule sans vie, l'arrière de la tête à moitié éclatée. Alarmé, Nassark se débarrasse du gourdin ensanglanté en le lançant au loin (pas si loin en réalité, à la lisière de la forêt toute proche) et se saisit du cadavre pour le précipiter à l'eau, on pensera à un accident, le malheureux ayant glissé et serait alors déchiqueté dans les palmes de la roue à aubes.

Marise qui jouait dans le grenier à grains du moulin à tout vu de la violente dispute entre l'ermite et Nassark. Elle en est profondément bouleversée.

14. UN ACCIDENT QUI N'EN EST PAS UN !

Il est aussi question de l'« accident » qui a coûté la vie à Eledre, l'ermite pacifique et dévoué. Bien entendu, il s'agit d'un meurtre perpétré par Nassark fou de rage et ivre de colère.

15. ENQUETE AU SUJET DU MEURTRE D'ELEDRE

Au moment où les PJ reviennent au village, le corps d'Eledre a été extrait des palmes du moulin et conduit dans son ancienne demeure pour y recevoir les derniers lavements et préparatif d'inhumation. La terre étant extrêmement gelée, ce n'est pas possible. Le village et son bourgmestre ne peuvent renoncer à l'idée de procéder à la crémation du corps sauf peut-être Nassark qui invoque des mesures d'hygiène drastique pour éviter la propagation d'une épidémie quelconque ! Il est ainsi encore tout à fait possible d'examiner le cadavre.

En examinant le cadavre jet de premiers secours, estimation dd11, les PJ remarquent facilement qu'il a été tué par un violent choc à l'arrière de la tête qui lui a explosé l'arrière du crâne. Il n'a pas subi beaucoup d'autres blessures si ce n'est des fractures lorsque le corps sans vie s'est pris dans la roue à aubes. Il ne présente aucun signe de noyade apparent.

En fouillant (dd10) avec l'ensemble des Compagnons du village ou les PJ seuls dd15, on ne tarde pas à retrouver le bâton ensanglanté qui a servi à porter le coup fatal. Nul doute alors qu'il a été assassiné ! Cette nouvelle jette la stupéfaction dans le village.

Les PJ peuvent questionner Nassark qui doit être la dernière personne à l'avoir vu. Ils savent bien qu'ils allaient régulièrement chez l'herboriste pour y chercher des potions de soins pour son frère. Lors de la capture de son frère, les PJ notent son absence de la maison. Il était en effet parti se venger d'Eledre qu'il jugeait coupable de dénonciation alors que seule l'enquête des PJ avait mis en lumière l'affaire. Il ne peut justifier de son absence. Tout indique qu'il est le suspect idéal. Mais il sera bien dur aux PJ d'apporter la différence. A ce stade, seul le témoignage de la fille sera capital mais il faut que les PJ cherchent des témoins et aient réussi précédemment à mettre la population en confiance car Marise ne se risquerait pas de parler.

16. CONFONDRE L'ASSASSIN

Le Meneur de jeu peut décider que lors de l'affrontement, Nassark est perdu un objet anodin sur les lieux du crime, non loin du bâton, arme du même crime. Les PJ peuvent d'ailleurs surprendre éventuellement celui-ci revenir sur la scène du crime afin de retrouver cet élément ou le bâton.

17. MANIERE DOUCE OU MUSCLEE

Eventuellement, un interrogatoire serré et musclé des PJ pourrait amener Nassark à craquer et à avouer son crime. Le Meneur de jeu est invité à jouer cet interrogatoire en interprétation pour être convaincu de son efficacité.





Attention, à ne pas verser dans la violence gratuite ou du sadisme sauf si les personnages sont d'alignement radicalement Chaotique mauvais. Le Meneur de jeu veillera au respect de l'alignement des PJ, voir à la perte de statut chevaleresque ou clérical si un PJ devait se mêler à cette violence ou s'y résoudre.

Certains jets peuvent aussi résoudre l'état de résistance psychologique de Nassark acculé, éventuellement malmené physiquement (torture : jet de vigueur (Nassark -2) contre jet de force (PJ)).

18. DE RETOUR À ARESBOURG

Les PJ sont revenus à Aresbourg. Ils sont partis faire leur rapport au comte. Le Meneur de jeu découvre ici quelques cas de figures envisageables.

- ✦ S'ils remettent le fugitif au comte, celui-ci sera des plus satisfaits et les récompensera grassement.
- ✦ S'ils indiquent qu'ils reviennent bredouilles, dans une colère noire, il s'emportera et les traitera de bons à rien ! Il en faut très peu pour qu'il les jette dans ses cachots si les PJ rétorquent.
- ✦ S'ils lancent au comte qu'ils ont compris sa petite combine, celui-ci niera bien entendu toutes ces allégations et ordonne de les faire arrêter sur le champ.

Et si... les PJ traitent le comte de comploteur. Les PJ auront alors fort à faire pour s'enfuir. Ils passeront de traqueurs au statut de fugitifs. Il leur faudra s'échapper du donjon du comte, réduisant à néant sa garde personnelle. Le Meneur de jeu est invité à placer quelques gardes coriaces face aux PJ tout en leur donnant l'occasion de s'enfuir d'une manière digne, héroïque et épique où la pointe de l'épée n'est par le meilleur moyen.

Faire tomber un lourd candélabre sur des gardes pour les neutraliser, se servir d'un rideau comme d'une corde pour atteindre un niveau inférieur ou une rambarde, pousser un gentilhomme dans les pattes des soldats, sauter par les fenêtres pour atterrir dans

les douves, le recours à la magie n'est pas en reste (charmes personnes, illusions, sorts défensifs ou gêneurs,...), etc.

Qu'importe la voie qu'ils ont choisis, à l'auberge où ils séjournent juste avant de partir pour d'autres aventures ou s'enfuir au plus vite, récupérant leurs affaires, il va se produire une rencontre des plus étonnantes !



POUR CONCLURE

Les PJ se rendront compte que le comte les a employés à terminer une salle besogne celle de remettre la main sur le fugitif survivant. Ils auront compris que c'est lui qui avait commandité le massacre de groupe rival dans les cavernes.

Ils auront donc à faire à ce cas de conscience : remettre le blessé au comte sachant qu'il finira par être liquidé ou le laisser ainsi et revenir vers le comte indiquant qu'ils reviennent bredouilles, perdant quelque peu de la réputation et de leur richesse (solde pour la capture du fugitif).

Par contre, leur enquête et la découverte du fugitif auront eu un bien tragique dénouement en l'assassinat de l'ermite du village par Nassark, fou de rage croyant à la trahison de celui-ci.



ANNEXE



1. LOUP ARCTIQUE

- ✦ Créature magique (froid) de taille G
- ✦ **Dés de vie** : 6d10+18 (51 pv)
- ✦ **Initiative** : +5
- ✦ **Vitesse de déplacement** : 15 m (10 cases)
- ✦ **Classe d'armure** : 15 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle), contact 10, pris au dépourvu 14
- ✦ **Attaque de base/lutte** : +6/+14
- ✦ **Attaque** : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)
- ✦ **Attaque à outrance** : morsure (+9 corps à corps, 1d8+6 plus 1d6 froid)
- ✦ **Espace occupé/allonge** : 3 m/1,50 m
- ✦ **Attaques spéciales** : croc-en-jambe, morsure glacée, souffle
- ✦ **Particularités** : immunité contre le froid, odorat, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, vulnérabilité au feu
- ✦ **Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +3
- ✦ **Caractéristiques** : For 18, Dex 13, Con 16, Int 9, Sag 13, Cha 10
- ✦ **Compétences** : Déplacement silencieux +7, Détection +6, Discrétion -1*, Perception auditive +6, Survie +1*
- ✦ **Dons** : Pistage, Science de l'initiative, Vigilance
- ✦ **Environnement** : forêts froides
- ✦ **Organisation sociale** : solitaire, couple ou meute (3-5)
- ✦ **Facteur de puissance** : 5
- ✦ **Trésor** : 1/10^e de pièces, 50 % de biens précieux, 50 % d'objets
- ✦ **Alignement** : généralement neutre mauvais
- ✦ **Évolution possible** : 7-9 DV (taille G), 10-18 DV (taille TG)
- ✦ **Ajustement de niveau** : +3 (compagnon d'armes)

Long de 2,40 mètres, le loup arctique fait environ 1,35 mètre au garrot. Il pèse dans les 225 kilos.

Il parle le géant et le commun.

COMBAT



Le loup arctique chasse presque toujours en meute. Sa force, sa ruse et son redoutable souffle glacé lui permettent de s'en prendre à des créatures bien plus grandes que lui. La meute décrit généralement des cercles autour du gibier, les loups attaquant à tour de rôle afin d'épuiser leur proie. S'ils ont vraiment faim, ils tentent d'immobiliser leurs adversaires en se jetant sur eux.

CROC-EN-JAMBE (EXT).



Un loup arctique parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (modificateur de +8 au test). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact ; elle ne l'expose pas à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup.

MORSURE GLACÉE (SUR).



Un loup arctique inflige 1d6 points de dégâts de froid supplémentaires chaque fois qu'il mord son adversaire, comme si la morsure était une arme dotée de la propriété spéciale de froid.

SOUFFLE (SUR).



Cône, 4,50 mètres, tous les 1d4 rounds, dégâts 4d6 de froid, Réflexes (DD 16, demi- dégâts). Le DD de sauvegarde est lié à la Constitution.

COMPÉTENCES.



Le loup arctique bénéficie d'un bonus racial de +1 aux tests de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un bonus racial de +2 aux tests de Discrétion. * Son pelage lui confère un bonus racial de +7 aux tests de Discrétion dans les endroits enneigés.

Enfin, il bénéficie d'un bonus racial de +4 aux tests de Survie quand il suit une piste à l'odeur.

Auteurs : Asilurth (asilurth@cerbere.org) et

Pitche (pitche@cerbere.org)

Idées : Equipe cerbère.org

Mise en page : Naliah (naliah@cerbere.org)

<http://www.cerbere.org>

