



# La montagne sanglante

## Scénario DD3

### Par Asilurth

## Pour Cerbère.org

### Histoire



Le domaine sylvestre d'Annol s'étendait sur des 100èmes de lieues. Sa frontière Sud était limitée par les Monts Lumineux. (Ces hautes montagnes éternellement enneigées sur leurs sommets reflétaient toute la journée la lumière du soleil et, la nuit, brillaient d'un léger éclat bleuté à la clarté des étoiles). Toute la forêt était traversée par L'Anuriel, rivière qui coulait depuis les monts lumineux jusque loin au nord dans les plaines. Et son pouvoir magique donnât vie à la forêt. Les légendes des paysans des alentours prétendent qu'un peuple de fée y avait élu domicile et s'étaient liés d'amitié avec les arbres. Ces arbres qui pouvaient se déplacer et qui murmuraient à longueur de journée. L'on raconte que ceux qui s'aventuraient dans la forêt ne revenaient pas ou revenaient complètement fou. Il est rare que les légendes locales ne se rapportent pas à de vraies histoires. En effet, une colonie d'Elfes habitait la forêt. Mais personne ne pu dire si ce sont les Elfes qui ont éveillés la forêt ou si ils sont nés avec. Les

millénaires se succédèrent et les peuples prirent l'habitude de respecter et d'éviter la forêt.

Anumir était autrefois un Elfe du Royaume sylvestre d'Annol. Mage respecté par sa communauté ayant une très grande affinité avec la forêt. Il fut emprisonné par un vampire, Vlad Himlack, lors d'une grande bataille entre les troupes ramenées à la vie par le vampire et les défenseurs de la forêt. Vlad Himlack, vaincu, voulu faire un troc entre une partie de la forêt et Anumir. Les Elfes refusèrent et Vlad emporta Anumir avec lui. Ce dernier commença à éprouver une haine intense contre son peuple. Vlad usa de ses pouvoirs de nécromant transformant Anumir en vampire qui prit le nom de Friedrich Kerven. Ils errèrent tous les deux durant quelques centaines d'année jusqu'à ce que Friedrich tue Vlad pour lui prendre son sang et ainsi gagner ses pouvoirs. Il se sentit alors assez fort pour se venger des Elfes d'Annol.

### Aventure



#### I. Allez-y, vous commencez ce soir...

##### Introduction

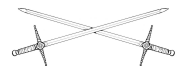


Suite à leurs précédents exploits, les PJ écumant les soirées mondaines, pressés par des nobles voulant faire bonne figure et bonne impression auprès de leurs rivaux. Mais un soir, dans l'une de ses nombreuses et ennuyeuses soirées, un émissaire du marquis de Delmagar vient leur porter une requête de son maître. Celui-ci les prit de se rendre à Itidir dans les plus brefs délais pour une importante affaire, sans pour autant en spécifier d'avantage.

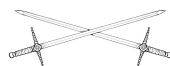
histoire, ses habitant et bien sûr, aux questions à propos de son maître le marquis.

(Les joueurs pourront être attaqués par des bandits ou divers monstres durant le trajet, au choix du MJ. Mandrell est peureux et se cachera plutôt derrière les joueurs, faisant usage de son arc. Il est important que Mandrell survive pour la suite. En revanche, les éventuelles attaques n'en ont aucune).

##### Bienvenue à Itidir, la cité de paix.



##### Sur le chemin d'Itidir



Mandrell (voir annexe), le messenger du marquis de Delmagar, les accompagnera sur le chemin. Il leur fournira des chevaux si les joueurs n'en possèdent pas et les guidera jusqu'à Itidir. Mandrell est relativement timide, souvent inquiet pour pas grand-chose, un peu paranoïaque. Mais il répondra aux questions des joueurs sur Itidir, sa région, son

Quelques kilomètres avant d'arriver à Itidir vous traversez le Hameau, petit groupement de maison gardant le pont. On y trouve des bûcherons, des éleveurs, et des gardes de la ville. Ils ont l'air très sourient et accueillants.

« Salutation à toi, Mandrell, fils d'Endrell. Soyez les bienvenus à Itidir, cité de la paix étrangers ». C'est par ces mots chaleureux que les gardes accueillent le groupe. La cité n'est pas entourée par des murs malgré son importante taille. Les gens y sont



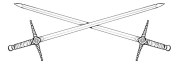


confiants, et la paix règne depuis des siècles, il n'y a pas de raison d'avoir peur.

Les personnages arrivent le soir, environ une heure avant le souper prévu à 20 heures chez le marquis. Mandrell les laisse libre devant la grande maison du marquis. Ce dernier a prévu si, ils le souhaitent, des chambres dans sa demeure.

Il est probable que les PJ fassent du repérage... On ne sait jamais... des fois qu'ils soient là pour une quête... Rien ne se passera de particulier.

Et une soirée de plus, une...



Après le traditionnel dépôt des armes auprès du concierge, Mandrell qui les attendait, les mènera jusqu'à la grande salle de réception puis s'éclipsera. Sont présents pour le moment environ une trentaine de membres de la haute bourgeoisie et aristocratie de la ville. De longues tables rectangulaires sont placées le long des murs et sont garnies de victuaille de toutes sortes, toutes plus raffinées et exotiques les unes que les autres. Le fond de la salle est circulaire et le plafond y est plus élevé. Au centre se trouve une estrade.

Quelques invités remarquent les personnages, les questionnant sur leurs origines et leurs précédents exploits. Apparemment le marquis les avait annoncé à son entourage, les présentant comme des héros qui méritaient un bon repos et réconfort dans leur bonne ville d'Itidir. Un homme paraît beaucoup s'intéresser à eux. Il se présente comme étant Anumir, un marchand de textile de la ville. Il est assez grand, le visage un peu pâle. À sa morphologie, les personnages devineront qu'il s'agit probablement d'un demi-elfe d'une grande beauté. Il paraît très intéressé par la magie et questionne les éventuels lanceurs de sorts sur leurs pouvoirs et leur apprentissage, prêtant une moindre attention aux autres. Il dit être lui aussi un peu magicien, mais sans grands pouvoirs.

Le marquis arrivera un peu après les personnages, ne leur prêtera pas la moindre attention et après quelques baisemains courtois, montera sur l'estrade. Prononcera un petit discours de bienvenue très applaudi puis invitera des invités à monter sur l'estrade ces derniers prononceront eux de longs discours à n'en plus finir sans le moindre contenu. Toujours est-il que les invités avalent les mots des « beaux parleurs » qui se succèdent à la tribune.

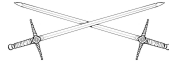
Au milieu d'un des discours, l'un des PJ entendra chuchoter à son oreille : « C'est par ici que ça se passe... ». En se retournant, il apercevra un homme encapuchonné en marron à environ 10 mètres, lui tournant le dos et marchant vers la sortie. Il le suivront en dehors de la salle puis s'appuyant contre un mur, il soulève légèrement un grand rideau rouge qui pendait près d'une porte laissant entrevoir un passage, les invitant, d'un signe de tête à y entrer. Le passage dans le mur

fait 1 mètre de haut, et derrière un couloir éclairé que part une torche sur un mur. Le couloir est en contre-bas, d'un petit saut les PJ y entre suivis sans bruit par l'homme en capuchon, qui prend la torche, passe devant eux et avance dans le couloir. Il a le capuchon qui pend très bas et les personnages n'ont pu distinguer que ça bouge. Au bout du couloir, le groupe arrive à une salle. Elle est rectangulaire, compte deux autres passages comme celui par lequel les PJ sont arrivés et deux portes. Au milieu une table en bois avec des bancs tout autour. Un certain nombre de parchemins traînent sur la table. Il s'agit de cartes et de textes divers. L'homme les invite à s'asseoir et ce présente comme Réval, le chef du service de renseignements du marquis. Arrive alors le marquis par un autre couloir : « Foutre dieu, j'ai cru que je m'en sortirai jamais de tout ces tas de lard coincés. Salut, Réval, Messieurs... Désolé de cet accueil mais personne ne doit savoir que je m'intéresse fortement à vous. Je vous explique mon problème. Je suis en réalité un agent du royaume chargé de veiller au bon fonctionnement de cette cité. Or depuis l'arrivée il y a quelques mois de cet Anumir, qui je suis sûr est venu vous voir, des choses étranges arrivent. L'ancien propriétaire du magasin de tissu part subitement et nous expliquant qu'il voulait rejoindre sa famille. Il n'avait jamais parlé de sa famille à personne et ne semblait ni la regretter ni avoir envie de partir d'Itidir. Et voilà que deux jours plus tard, Anumir se pointe comme une fleur et rachète le magasin. Coïncidence surprenante. Grâce, à quelques soirées et de beaux discours comme il sait si bien les faire, plus personne ne l'a soupçonné de quoi que ce soit. Je n'ai aucune preuve, qu'il y ait un problème avec ce type. Mais il est tout de même bizarre. Il part très tôt le matin et revient tard le soir. Il a de soit disantes affaires. Je vous demande donc de le surveiller mais je ne sais rien de plus. Je vous payerai pour votre tâche. Si vous le désirez vous pouvez vivre ici le temps de votre séjour. Mais si vous préférez, il y a plusieurs auberges dans la ville... Je préférerais que vous choisissiez cette solution, allez par exemple Saule rieur (voir annexes), cette auberge se trouve à deux rues de la maison d'Anumir. Mais je dois retourner avec les invités... Retournez y aussi, Réval vous raccompagnera. Et puis c'est l'heure où il va partir... Je ne peux pas confier cette mission à d'autres, mais les hommes sont... occupés ailleurs... En tout cas, j'aimerais que l'on sache pas que je vous emploie. Bonsoir messieurs » Il les salue et repart par le tunnel d'où il était venu, tandis que Réval vous invite à le suivre. Il vous raccompagne à la salle par le même chemin qu'à l'aller. Une fois dans la salle de réception, il vous mène au balcon sur la gauche et d'un signe de tête vous invite à regarder. Les monts lumineux reflètent leurs superbes lumières bleutées, tandis qu'Anumir sort

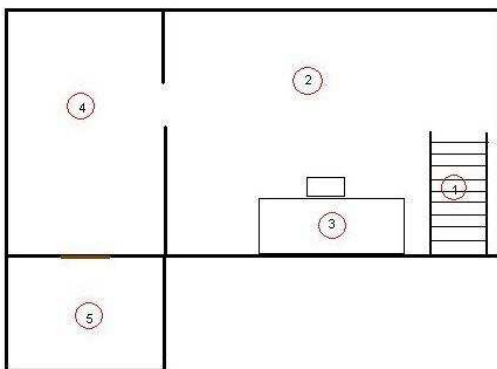


du manoir d'un pas pressé, monte sur son cheval noir qui l'attendait, et s'en va rapidement, sa grande cape noire flottant au vent. Une fois qu'Anumir est hors de vue, Réval leur souffle : « Il part pour ses affaires ». Allez-y, vous commencez ce soir ». Puis s'en retourne dans la salle.

### La cave de Grikna



Il est maintenant fort probable que les joueurs aillent visiter la boutique et maison d'Anumir. Elle se trouve au nord-est de la ville, comme beaucoup des manufactures et autres ateliers. C'est une grande bâtisse rectangulaire. Il y a de nombreuses fenêtres en façade à travers desquelles on peut apercevoir une dizaine de métiers à tisser. Tout semble ordonné, il n'y a aucune lumière ni au rez-de-chaussée ni à l'étage. Les joueurs peuvent entrer par effraction, par les portes, vitres... Il n'y a personne dans la maison, à l'étage, les appartements d'Anumir. Les PJ's pourront se rendre compte, que la majeure partie des ustensiles courants (matériel de cuisine, lit, armoires...) ne sont pas utilisés ou alors sont rangés de façon maniaque et nettoyés chaque jour. Ils ne trouveront aucune provision en nourriture comme en eau. Une échelle de bois permet d'atteindre une trappe menant au grenier. Celui-ci est juste composé de la sous-pente. Il est très sale, par endroit la toiture est trouée. Une recherche approfondie révélera des traces de guano sur l'épaisse couche de poussière. Si les PJ's détectent la trappe dissimulée sous l'escalier qui monte à l'étage, ils descendront par une échelle (1) dans une pièce froide et humide.



(2) La pièce mesure environ 4m sur 3 et le plafond n'excède pas 2 mètres. Le sol est fait d'un plancher de bois très abîmé et troué à travers duquel on voit de la terre boueuse. Les murs sont en briques grises, elles ont l'air vieilles et usées, elles s'effritent un peu. Des torches y sont disposées régulièrement. Au fond de la salle se trouve un encadrement de porte sans porte et derrière une pièce sombre et sans lumière.

(3) Une vieille table de bois et une chaise sont disposées contre un des murs, table au-dessus de laquelle est encastrée dans le mur deux petits volets de bois fermés par un cadenas qui semblent cacher un coffre. Les deux petits volets sont somptueusement sculptés comme si ce n'était que de la dentelle. A chaque coin de la table se trouve une bougie, et à droite un encrier avec une superbe plume.

Le coffre contient deux livres qui semblent en cours d'écriture car inachevés. Ce sont à première vue deux romans qu'Anumir est en train d'écrire. Ce sont des histoires de paysans sans grand intérêt. En fait, les pages sont sous le sort *pages secrètes* que seul lanceur du sort peut lire. Un personnage tentant une détection de la magie comprendra le subterfuge mais ne pourra en aucun cas comprendre ce qu'il y a sur les manuscrits.

(4) Cette pièce semble être la chambre de Grikna. Le sol est recouvert d'une fine couche de paille. Contre le mur de droite se trouve une table qui sert de table d'expérience, vu le nombre de fioles aux couleurs étranges qui y sont disposées. Sur le mur de gauche une lourde porte garde la dernière pièce.

(5) Cette pièce est la plus petite. Elle ne contient qu'un grand cercueil de marbre gris. Il n'y a aucune inscription. Le couvercle est très lourd et à l'air difficilement soulevable. Si les PJ's y arrivent, ils découvrent les restes (squelette à moitié décomposé) d'un humanoïde d'environ 1.80m.

Très peu de temps après leur descente de l'échelle, ils entendent une voix provenant de la pièce à côté. Il s'agit de Grikna qui appelle : « Gardien, Protecteur, c'est vous maître ? » Sa voix est tremblante. (Grikna sait que les personnes qui sont dans la pièce ne sont pas Anumir, il ruse pour les prendre en pitié. Grikna est très fidèle à Anumir et fera tout pour le présenter comme un type bien). Grikna pose ses deux mains sur l'encadrement gauche de la porte de sorte que les personnages ne distinguent que ses doigts, puis « hisse » sa tête et fixe les joueurs. « Ho ! Bienvenu, qui êtes vous ? » (Grikna va leur poser un certain nombre de questions et si les personnages se montrent gentils il se découvrira progressivement comme un animal apeuré que l'on apprivoise. « Vous savez je ne dirai rien au Protecteur, mais il n'aime pas que des étrangers viennent chez lui. Mais vous avez l'air gentils. Je m'appelle Grikna, mais dites à personne en ville que je suis là ». (il cache sa tête dans ses mains, il fait de nombreuses mimiques malicieuses pour les personnages le prennent en pitié. Ne tirez pas de jet de bluff, interprétez ce personnage le mieux que vous pourrez, les vrais joueurs doivent tomber dans le



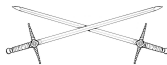
panneau). Si les PJs lui demande pourquoi il ne veut pas que les villageois sachent qu'il est là, il racontera son histoire, qui, comme le reste, est fausse :

Il est né difforme dans une famille très pauvre, et a été vite rejeté par la société qui l'a pris comme bouc émissaire et lui faisait les pires crasses, et autres injures. La mort de ses parents dont il ignore la cause l'a privé de logement et a erré un peu partout en étant rejeté de toute part. Et un jour il y a quel temps, il a rencontré Anumir, cet étranger qui l'a secrètement pris son aile. Il parlera aussi de son vêtement (un lambeau beige), qu'il ne veut remplacé pour rien au monde car c'est le dernier cadeau de sa mère. Depuis il se cache ici et aide son maître. La nuit, quand personne n'est là, il travail les expérience de son « protecteur ». Et le remercie de partir toutes les nuits à la recherche de composantes rares qui permettraient de lui donner une apparence plus humaine. Il leurs montrera sa « chambre », et leurs expliquera que le cercueil (si les PJs rentrent dans la dernière pièce) est celui du père de son protecteur. Et que son « gardien » vient s'y recueillir tous les jours.

Il répondra aux questions en mystifiant son maître et protecteur. Il semble toujours une être faible créature malheureuse. Il invitera les personnages à repartir après leurs discussion : « Merci, merci à vous d'être venus et d'avoir parler avec moi. Mais ne tarder pas, le gardien va revenir et n'aime pas les visiteur étrangers... » Pendant que les PJs remontent l'échelle, il leurs fait un sourire de sa bouche déformée aux dents manquantes et cassées.

Si les PJs décident de rester pour attendre le retour d'Anumir, Grikna débouchera discrètement une des fioles endormant les personnages, qui se réveilleront dehors dans une ruelle.

### Tiens donc...



Au détour d'une rue en rentrant à l'auberge, les Pjs sont témoins de la scène suivante :

Dans une petite ruelle, ils observent le marquis de Delmagar et Réval plaquant quelqu'un contre un mur. Réval sort une grosse dague elle la met en travers de la gorge du malheureux.

Marquis : Alors, tu nous as rien ramené. Les délais sont largement dépassés et tu voulais t'enfuir...

Homme : Je vous jure que c'est pas ma faute...

Réval, jette un coup d'œil par-dessus son épaule en direction des PJs. (les PJs ont le droit à un jet

## II. Quand le sang coule à flot...

### Le cri de la forêt



Les PJs se réveillent tard dans la matinée, apparemment fatigués par leur éprouvante journée

La montagne sanglante



de discrétion si ils étaient cachés DD15, si ils ne sont pas repérés regardez la situation 1, si ils le rate ou si ils n'étaient pas cachés continuez sur la situation 2.)

Situation 1 :

Réval fixe de nouveau l'homme et lui demande :

Où sont-ils, tu le sais ! Dis le nous, si tu n'es pas capable de nous le ramener on ira.

Marquis : Allons, nous savons tout les trois ce que tu ne supportes pas...

L'homme baisse la tête...

« C'est chez d'Allem... »

Marquis : Et bien voila, tu deviens raisonnable. Barre toi... mais si on ne trouve pas... on te trouvera...

Réval le lâche et il s'enfuit en courant. Réval et le Marquis tournent dans la rue d'à côté. Ils empruntent un passage secret. Les PJs ne les verront plus si ils essayent de les suivre.

Situation 2 :

Réval a repéré les PJs, il lâche et donne un coup de pied à l'homme qui s'enfuit en courant. Puis avance vers les PJs avec le marquis. Ils ont l'air contrariés d'avoir été surpris. Le marquis leurs dit sèchement en passant sans s'arrêter : « Vous avez une mission, ne m'empêchez pas de faire la mienne ».

Il ne se passera rien de particulier pour le reste la soirée.

### Explications pour le MJ.



Anumir est un vampire, il se cache donc de la lumière du jour. Toute la journée il chasse des licornes à l'ombre de l'épaisse forêt. Il veut empoisonner l'eau de la rivière avec le sang des licornes. Quiconque en boit est maudit et devient enragé, fou et incontrôlable. De ce fait, les arbres vivants de la forêt vont en boire et tout détruire, les Elfes avec. C'est durant la prochaine nuit qu'il va commencer à répandre le sang dans la rivière.

N'oubliez pas les pouvoirs d'Anumir. C'est un vampire et use très fréquemment de sa transformation en chauve-souris pour voyager. (d'où le guano dans le grenier).

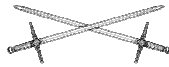
Tout ce qui concerne le marquis de Delmagar est là pour détourner l'attention des PJs d'Anumir. Ce dernier est pris dans une querelle importante avec le marquis d'Allem à propos de possession de terre et d'objets magiques.

passée à voyager et à enquêter. Peut de temps après s'être réveillé et préparés, les PJs entendent un énorme rugissement, des cris horribles, étouffés, graves, comme de longues râles d'agonie,



suivit de bruit de fracas incessant. Les hurlements viennent du sud, les PJs s'y précipitent comme la foule. Arrivés à la limite sud du village, les PJs assistent à un spectacle étrange. Toute la forêt bouge, des cris et hurlement inhumains en proviennent. Les arbres paraissent légèrement teintés de rouge et semble se frapper entre eux. Toute la forêt hurle et se massacre. La foule murmure : « Les esprits des bois sont devenus fous, on a eu raison de jamais s'approcher... ». Si les PJs tente d'aller vers la forêt, tous les paysans, les retiendront en les suppliants de rester pour ne pas se faire massacrer.

### Panique au Hameau



Pendant que les PJs sont en train de contempler le triste spectacle, un homme arrive en courant et en criant : « Le Hameau est en feu !! Le Hameau est en feu » et supplie les PJs d'y aller. Réval, qui surveillait aussi la scène, « apparaîtra » derrière eux pour leur dire d'y aller. Sur le chemin du Hameau, les PJs croisent des villageois en fuite du Hameau qui hurlent : « Ils sont devenus fous ! Ils vont nous massacrer !! ». Arrivés à proximité du Hameau, les PJs aperçoivent des silhouettes mettant le feu aux maisons. Il s'agit des habitants du Hameau. Ils sont armés de fourches et d'autres « armes » du même genre : Bâtons, fouets, branches d'arbres... Ils attaquent les PJs dès qu'ils les voient. Ce sont des humains normaux si ce n'est que leurs veines sont saillantes et très gonflées d'un sang très rouge et leurs yeux sont injectés de sang. Ils poussent des hurlements et attaquent tout ce qui bouge. Les PJs devront en combattre environ une demi-douzaine, les autres succombent de leurs horribles mutations qui provoquent apparemment des douleurs insupportables.

Une fois le secteur sécurisé, des habitants reviennent pour éteindre l'incendie. Les PJs contemplent alors l'étendue des horribles mutations subies par les habitants.

Note: Les PNJs fou ont tous simplement bu de l'eau de la rivière.

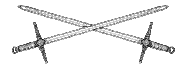
### La maison de guérison



En approchant de la ville cette fois c'est Mandrell qui vient à leur rencontre pour les inviter à le suivre rapidement. Mandrell les mène dans la maison de guérison de la ville. Dans une salle sont allongés une dizaine de personnes ressemblant très fortement à des Elfes, mais ayant quelques très étranges. Ils ont l'air agonisant, poussent quelques cris, et semblent aller de plus en plus mal. Réval est au chevet de l'un deux et se lève à l'arrivée des PJs et leur raconte : « Ils sont sortis de la forêt en

courant paniqués vers la ville. Ce sont des Elfes sylvestres qui vivaient ici depuis des millénaires. Ils sont liés à la forêt. Elle meurt et eux avec. Ils parlent un langage étrange et ne peuvent à peine prononcer que quelques mots incompréhensibles, mais j'ai cru comprendre qu'ils parlaient de l'eau. Votre tâche change. Découvrez ce qui se passe. Ce mal finira par nous atteindre. Si l'eau est le problème, tout concorde. La rivière nourrie la forêt et le Hameau. Et apparemment ils ont subis le même mal. Itidir est à l'abri pour quelques temps. Nous puisons notre eau depuis des nappes phréatiques. Elles ne seront souillées que dans quelques jours... Le temps que vous régliez le problème. Dépêchez vous, le temps presse. Je vais aller donner des consignes sur l'eau. Faites vite. Mais ne vous aventurez pas en forêt, c'est trop dangereux.

### Curieux trouble fête (voir annexes)



En repassant devant la maison d'Anumir, un attroupement se forme autour d'un homme perché sur un tonneau qui prononce un discours accusant le marquis d'Allem (voisin d'Anumir) de sa responsabilité dans l'affaire du Hameau en y ayant envoyé de la nourriture empoisonnée car il avait des intérêts à ce que le hameau ne produise plus... L'attroupement crée vite une petite manifestation qui attire une patrouille de garde qui lutte pour atteindre le beau parleur avant de tous tomber à cause d'un sort *graisse* lancer devant le tribun. La situation s'envenime et comment à dégénérer en petite bagarre...

Profitant de la confusion, les personnages distingues quatre hommes sortir par des fenêtres latérales de la maison du marquis d'Allem et se dirige vers la maison d'Anumir, les mains pleines de paquets. A l'angle, deux personnes les attendent, ils sont facilement reconnaissables. Il s'agit de Réval et tu marquis de Delmagar. Réval soulève une dalle du sol pour que les hommes s'y engouffrent rapidement et passe à son tour sous une dalle en la refermant. Le marquis échange un dernier mot avec Réval, puis s'en vas à vive allure à cheval. Le temps que les personnages se débattent dans la foule pour atteindre la scène, le marquis est déjà loin et ils ne voient qu'une charrette dans la rue qui s'en va.

Devant la maison du marquis d'Allem, la bagarre c'est intensifié, d'autres gardes arrivent et commencent à essayer d'emmener de force des gens...

Notes au MJ:

- Cette diversion est créée par un homme du marquis de Delmagar qui en profite pour aller voler des documents importants pour lui dans sa querelle avec le marquis d'Allem.





- C'est Grikna qui conduit la charrette. (voir suite du scénario).

### Dans le trou



Les personnages repèrent sans trop difficulté la trappe pourtant bien camouflée. Une échelle de métal s'enfonce dans l'obscurité et des bruits de pioche résonnent. L'échelle descend d'environ trois mètres pour arriver dans un tunnel bouché d'un côté. Il est creusé à même la roche et mesure environ 4 mètres de large sur 3m de hauteur.

Suivant le tunnel (voir annexe), les personnages commencent à entendre des voix venant de la petite pièce. Ils aperçoivent en premier 5 pioches enchantées qui creusent la roche au fond de la pièce. En se cachant dans le tunnel, ils peuvent apercevoir une partie de la pièce. Un petit homme en toge blanc cassé est assis et parle avec quelques personnes. Les PJs ne peuvent en voir que deux sans se découvrir de leur abri.

-Homme en blanc : "Bon, on y est bientôt, tout est prêt de votre côté?"

- Plusieurs personnes acquiescent.

- Homme en blanc : C'est bien, le marquis sera content. Depuis le temps qu'il attendait ça... Bon, quand on a fini, rendez-vous avec Réval. On en a encore 3-4 qui nous posent quelques problèmes.

- Homme 1 : Je croyais que c'était bon.

- Homme en blanc : Je le croyais aussi. Mais ils n'ont pas vraiment fait ce qu'on espérait. De toute façon, on sait où ils sont.

- Homme 2 : Et pour Anumir?

- Homme en blanc : T'inquiet c'est aussi prévu. Les PJs se sentent observés par derrière. En se retournant, ils ne verront rien et entendront simplement un bruissement d'ailes. Puis seront plongés dans une obscurité sur naturelle. Une mante obscure pendu au plafond attaque un des personnages au hasard (voir manuel des monstres de DD3 p131). Entendant les bruits, les hommes de marquis de Delmagar s'échappent par le passage secret. Une fois la mante tuée, les personnages seront seuls avec les pioches qui continuent à creuser. Ils pourront découvrir le passage secret sur un jet de fouille/détection DD19. Il mène à un escalier qui conduit à une porte donnant sur une ruelle non loin de la maison du marquis d'Allem.

### Notes au MJ:



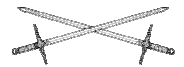
- Les hommes sont ceux du marquis de Delmagar. Ils creusent pour deux raisons. Ils recherchent des objets magiques du marquis d'Allem qui sont enterrés sous sa maison, et essayent d'atteindre la nappe phréatique qui alimente la ville en eau pour tenter de neutraliser le poison. Les documents précédemment volés concernaient ces deux points. D'Allem avait les plans de la nappe, et le marquis

de Delmagar ne voulant pas compromettre son rôle secret à préféré employer la force pour les prendre plutôt que d'expliquer sa mission au marquis d'Allem ou de trouver un compromis qui lui aurait été bien trop désavantageux.

- Les hommes du marquis de Delmagar parlent justement de leurs activités et des PJs. Mais de façon vague, pour laisser planer un gros doute sur les motivations du marquis.

- C'est Anumir qui les observe. Il se transforme en chauve-souris pour s'enfuir sans être vu. Mais il a comme vous remarqué le type en blanc, et va prévenir Grikna pour l'explosion. (voir suite du scénario). De plus, il apprend que les PJs ont des doutes sur le marquis de Delmagar.

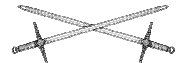
### Chez d'Allem



La porte de la maison est verrouillée. Mais les joueurs peuvent entrer par la fenêtre fracturée par les hommes du marquis. Ils entrent dans une pièce qui semble être un bureau. La pièce a été fouillée, tous les tiroirs, placards et autres endroits de rangement sont ouverts et renversés, des tas de papier sont étalés sur le sol... A gauche se trouve une porte qui mène sur un boudoir dans lequel un homme est ligoté et bâillonné. Il est inconscient. Il porte sur lui un trousseau de 3 clefs lesquelles ouvrent la porte d'entrée de la maison, la porte de son bureau et la troisième semble ouvrir un coffre de son bureau qui a été forcé lors de la fouille.

Si les joueurs le réveillent (il s'agit du marquis d'Allem), il se montrera très agressif pensant que ce sont les personnages qui l'on assommé. Il les menace et ne veut rien entendre. Il ne lâchera rien non plus concernant ses rapports avec le marquis de Delmagar. Si les PJs se montrent plus persuasifs (sort de vérité par exemple), ils apprendront que les deux marquis ont d'important conflit d'intérêts.

### Explosion



Alors qu'ils étaient encore dans la maison du marquis d'Allem, les PJs entendent une énorme explosion venant du sud. En suivant les cris et la foule, ils arrivent à la maison de guérison. Le bâtiment est entièrement détruit et des gaz vert s'en échappent. Plusieurs personnes gisent inconscientes sans pour autant avoir l'air blessées autour de l'hôpital. Les restes d'une charrette sont éparpillés dans la rue. Elle semble être le point de départ de l'explosion. En interrogeant des témoins, les PJs apprendront qu'un petit homme habillés en prêtre dans une toge blanc cassé à garé sa charrette le long de la maison, s'est enfuit en courant et la charrette a explosée, libérant des gaz endormants, qui ont compliqués la tâche des sauveteurs et ont endormis de nombreux passants.



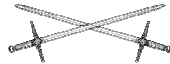


Un courageux commerçant à essayer de suivre le type, mais il l'a perdu et n'a retrouvé que la toge blanche prêt de la maison du marquis de Delmagar.

Note au MJ: C'est donc Grikna qui a fait exploser la maison de guérison pour tuer les derniers Elfes. En suite il se rendra discrètement dans la caverne avec Anumir. La toge blanche a bien sûr été déposée soigneusement prêt de chez le marquis de Delmagar.

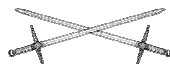
### III. Brumes et surprises...

#### La forêt de cendre



Lorsque le jour se lève, une étrange brume cache la forêt et les cris se sont arrêtés durant la nuit. Tout est calme. Les PJs s'approchent de la forêt pour aller voir. A la place de l'épaisse forêt de jadis, le sol est calciné, comme si elle avait brûlée. En s'y aventurant, ils rencontrent quelques ruines de ce qui semblerai ressembler à des demeures Elfiques. Ils croisent aussi d'étranges formes sombres et mouvantes dans la brume. Il s'agit de Dryades enragées (voir annexes). (Les PJs en rencontrent 1d4 durant leur voyage dans les restes de la forêt). Après en avoir combattu une ou deux, ils en verront une autre se décomposer devant eux en cendre dans un hurlement rauque.

#### Aux sources



Rapidement, toujours marchant dans des cendres, les joueurs rencontrent la rivière. Son eau est souillée de sang. Il la suivent en remontant et atteignent les fondations de la montagne. L'eau sort rouge de la montagne par une petite cascade. Non loin sur la droite, les personnages observent une petite cavité qui semble être l'entrée d'une grotte...

#### La tanière du vampire

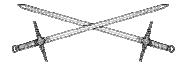


En entrant dans la caverne, les PJs découvrent un spectacle horrible. Une dizaine de licornes sont pendues au plafond par des crochets au dessus d'un bassin souterrain relié à la rivière. Le sang des malheureuses coule par mince filet dans l'eau. Au fond de la caverne se trouve Anumir, l'air de rien, adossé contre un mur.

Anumir s'avançant vers eux : " C'est dingue la mal que ces petites bêtes peuvent faire".

Plus Anumir s'approche d'eux, plus il se transforme progressivement. Les mages reconnaîtront sans

#### La montagne rouge



Le soir venu, c'est un étrange spectacle qui s'offre aux yeux des PJs. Des craquements et quelques hurlements proviennent toujours de la forêt, tandis qu'une des montagnes brille d'une lumière pourpre contrastant terriblement avec la pale lumière bleutée des montagnes avoisinantes...

difficulté la fin du sort *changement d'apparence*, Anumir redevient Friedrich Kervern, un vampire à la face blanchâtre et livide et aux canines fortement saillantes.

- "Maintenant que j'ai fini se que je voulais, je pensais simplement partir, et puis je me suis dit... une ville de plus à mon palmarès ne ferait pas de mal... Mais pour ça... j'ai besoins de votre silence... et le meilleur moyen pour ça..."

Il sort son épée de son fourreau. Celle-ci s'enflamme éclairant un peu plus la caverne. De l'autre mains, il saisi son sceptre. Une blême, 2 goules et 2 squelettes de taille M sortent su sol entre lui et les PJs. (voir manuel des monstres DD3 p109 et p166). Pendant que ses monstres se battent, Friedrich lance des sorts. Au moment où ils s'y attendent le moins, Grikna, qui a pris une de ses potions de vitesse, arrive par derrière et saute sur un des PJs à l'aide de sa dague et de son attaque sournoise. Lorsque Grikna meurt, Friedrich se met en *état gazeux*, et s'élève dans la grotte pour pénétrer dans le plafond par les aspérités de la caverne. Une fois le combat finit au rez-de-chaussée, les personnages prennent l'escalier et retrouve Friedrich au niveau supérieur pour l'ultime combat...

#### Conclusion



-Si Friedrich l'emporte, il vampirise les personnages, qui deviennent des vampires à sa solde.

- Si les PJs gagnent, le marquis les récompensera largement pour avoir sauvé la ville de sa destruction. Ils pourront continuer d'enquêter sur le marquis de Delmagar, mais il s'averra être vraiment un agent de sécurité qui emploi toutes les méthodes qu'il souhaite pour arriver à ses fins.



## Annexes



### Friedrich Kerven



*Friedrich est un vampire. Il a le visage pale et livide, mesure environ 1m80 et est habillé toujours de noir et d'une grande cape. Sa silhouette est fine et élancée.*

*Lorsqu'il ne veut pas être reconnu, il use de Modification d'apparence pour dissimuler ses dents saillantes, et transforme son visage pour ressembler à un demi elfe d'une grande beauté.*

Vampire de taille M

PV: 70 (7d12)

Initiative: +10

Vitesse de déplacement: 12

CA: 22 : 10 +6(dex) +6(nat)

Attaques: Sahlana (+7/+3) ; Poings (+5)

Dégâts: Sahlana 1d10+1d6+3 ; Poings 1d6+3

Espace occupé/allonge: 1.5/1.5

Attaques spéciales: *Voir manuel des monstres p221*

Particularités: *Voir manuel des monstres p221*

Jets de sauvegarde: Ref +9 ; Vig +1 ; Vol +7

Caractéristiques: For 16 ; Dex 22 ; Int 20 ; Sag 12 ;

Cha 18

Compétences:

Compétences	Degré de maîtrise total
Concentration	7
Bluff	20
Déplacement silencieux	18
Discrétion	18
Evasion	7
Détection	13
Fouille	15
Perception auditive	17
Psychologie	9

Dons:

- Attaques réflexe
- Esquive
- Incantation silencieuse
- Incantation statique
- Réflexes surhumains
- Science de l'initiative
- Vigilance
- Volonté de fer

Facteur de puissance: 7

Equipement :

- Sahlana.

Cette épée bâtarde magique +1, est l'arme qu'utilisait Anumir. Elle compte comme une épée de feu que Friedrich manie à une seule main.

- L'amulette d'Orali.

Cette amulette peut stopper jusqu'à 5 niveaux de sort par jour.

- Le sceptre Ovnek

C'était le sceptre de Vlad que Friedrich lui a pris en le tuant. Le sceptre peut invoquer jusqu'à 10 DV de mort vivant (squelettes, goules) par nuit.

Sorts:

Friedrich Kerven était un magicien de niveau 5. Il a conservé tous ses pouvoirs et peut lancer les sorts suivants:

Niv 0 (4):

- Hébètement
- Son imaginaire
- Rayon de givre
- Manipulation à distance
- Ouverture/fermeture

Niv 1 (5):

- Projectile magique
- Couleurs dansantes
- Armure de mage
- Graisse
- Monture
- Contact glacial
- Frayeur
- Mains brûlantes
- Armure de mage

Niv 2 (3):

- Modification d'apparence
- Ténèbres
- Baiser de la goule
- Effroi
- Main spectrale
- Invisibilité
- Image miroir

Niv 3 (2):

- Image accomplie
- Boule de feu
- Suggestion



## Grikna



*Grikna est le serviteur fidèle de Friedrich Kerven. C'est un homme dont l'apparence difforme le ferait plus ressembler à une goule. Il est bossu, a les mains décharnées, la peau sur les os. Il a de longs cheveux sales et hirsutes, des yeux globuleux, tandis que sa bouche est très grande, et ses dents y sont manquantes et cassées. Ses genoux sont tout le temps pliés et est naturellement accroupi, les jambes écartées. Il se déplace en sautillant légèrement. Il est toujours vêtu de lambeaux beiges.*

Homme de taille M  
 PV: 18  
 Initiative: +1  
 Vitesse de déplacement: 6  
 CA: 11 : 10 +1(dex)  
 Attaques: Dague +4 ; morsure +3  
 Dégâts: Dague 1d4+1 ; morsure 1d6+1  
 Espace occupé/allonge: 1.5/1.5  
 Attaques spéciales:  
 Particularités:  
 Jets de sauvegarde: Ref +2 ; Vig +4 ; Vol +1  
 Caractéristiques: For 12 ; Dex 13 ; Int 9 ; Sag 8 ; Cha 14  
 Compétences:

Compétences	Degré de maîtrise total
Alchimie	12
Bluff	8
Connaissance (poisons)	8

Déplacement silencieux	5
Discrétion	6
Evasion	7
Perception auditive	7

Dons:  
 -Attaque sournoise : +2d6  
 -Création de potions:

Bien que Grikna n'ait pas la faculté de lancer des sorts, ses connaissances dans le domaine des poisons, des divers produits naturels lui permettent de créer de nombreuses potions pour son maître. Il en a toujours avec lui. (voir équipement).

Equipement:

Armes: Une dague.

Potions:  
 - Potion de vitesse: Quadruple la vitesse de déplacement pendant 1d3 rounds.  
 - Potion de force: Augmente d'1d4+1 points de force pendant 1d2 heures.  
 - Gaz endormant: Endort toute personne qui en respire pendant 2d6 heures. Vig: 18 réduit de moitié le temps. C'est une grosse fiole qu'il ne transporte pas avec lui mais qui se trouve dans son laboratoire.

## Dryades enragées



*Les Dryades sont des esprits des bois qui défendent leurs terres contre les envahisseurs. Habituellement paisibles et calmes, les Dryades du domaine sylvestre d'Annol ont été horriblement mutée par Friedrich Kervern (Anumir). Elle*

*ressemble à des arbres dont l'écorce devenue presque noire est fendillée, et au travers de laquelle on aperçoit des nervures rouges. Toutes leurs feuilles sont tombées, ces dryades sont des arbres morts répandant la destruction.*

Dryades enragées	
	Créature de taille G
Dés de vie	3d8+6
Initiative	+4
Vitesse de déplacement	9m
CA	18 (10 + 4 (dex) + 5 (nat) -1 (taille))
Attaques	2 coups branches (corps à corps) +6/+5
Dégâts	Branches 2d6 +3
Espace occupé	3m/3m
Attaques spéciales	Cri
Particularités	Vulnérables au feu
Jets de sauvegarde	Ref +3 ; Vig +5 ; Vol +2
Caractéristiques	For 16 ; Dex 18 ; Cons 14 ; Int 9 ; Sag 14 ; Cha 11





Compétences	Discrétion dans les bois +25
Dons	-
Milieu naturel/climat	Forêts
Organisation sociale	solitaire ; groupe (2-4) ; clan (5-10) ; horde (11+)
FP	3
Trésors	-
Alignement	chaotique mauvais
Evolution possible	+ DV

Vulnérables au feu : Les dégâts de feu leurs infligent le double des dégâts à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde.

Cri : Les Dryades peuvent crier sur leurs ennemis. Toutes les créatures situées dans un rayon de 18m doivent effectuer un jet de vigueur DD16 sous

peine d'être pris par le sort *frayeur*. Si le résultat du jet de sauvegarde est inférieur ou égal à 10, la créature est assourdie pour 1d6 rounds. Une créature qui a réussi un jet de sauvegarde ne peut plus être affectée pour le reste de la journée. C'est un effet sonore et mental.

### Créatures enragées/mutées



Tout être vivant qui boit l'eau souillée de la rivière mute terriblement. Il devient alors bien plus rouge, les veines saillantes, les yeux injectés de sang. En

terme de jeux, les créatures subissent les modifications suivantes

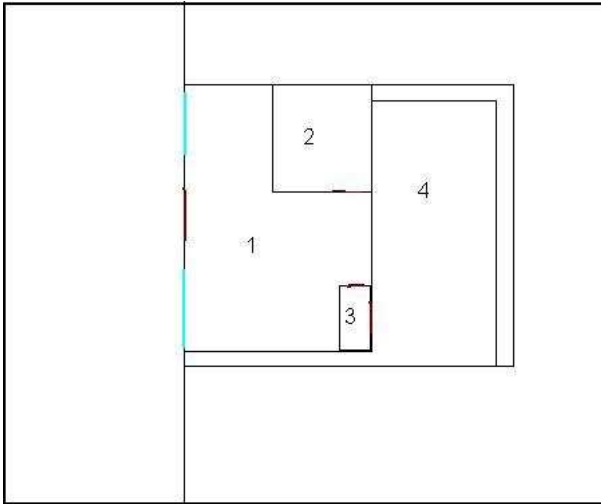
Créature mutée	
	-
Dés de vie	+1DV
Initiative	+1
Vitesse de déplacement	-
CA	+1 (nat)
Attaques	+2 à toutes leurs attaques
Dégâts	+1
Espace occupé	-
Attaques spéciales	-
Particularités	-
Jets de sauvegarde	Ref +1 ; Vig +2 ; Vol -1
Caractéristiques	For +2 ; Dex +2 ; Cons +1 ; Int -1 ; Sag -1 ; Cha -1
Compétences	-
Dons	-
Milieu naturel/climat	-
Organisation sociale	-
FP	+1
Trésors	-
Alignement	Chaotique mauvais
Evolution possible	-



Le saule rieur.

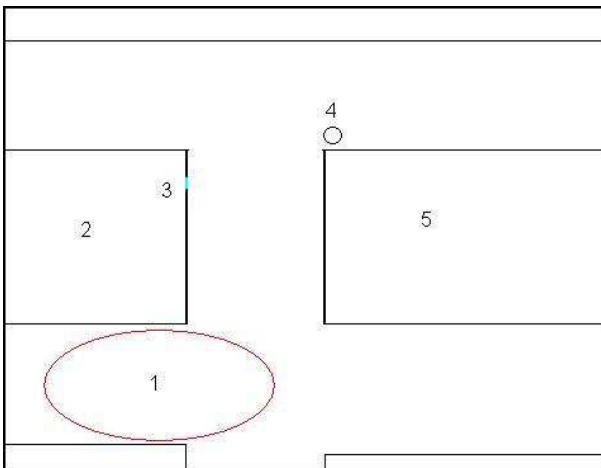


Cette auberge est de grande qualité et très conviviale. De nombreux ornements extérieurs en bois décorent la façade principale. Ils représentent des feuilles et des branches qui s'entremêlent autour des fenêtres et des portes.



- (1) La grande porte de devant donne sur la salle principale, animée par un groupe de musicien local.
- (2) La cuisine et la partie privée se trouvent au fond à gauche de l'auberge.
- (3) Cette petite pièce communique avec la cour extérieure et la grande salle. C'est ici que se trouve l'escalier qui monte aux chambres.
- (4) C'est la cour extérieure avec des box pour les chevaux.

Curieux trouble fête



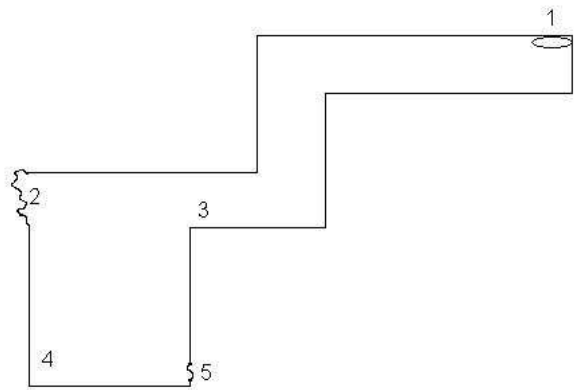
- (1) Atteupement autour de la personne accusant le marquis d'Allem.

La montagne sanglante



- (2) Maison du marquis d'Allem.
- (3) Fenêtre d'où sortent les 4 voleurs.
- (4) Trappe où attendent Réval et le marquis de Delmagar.
- (5) Maison d'Anumir.

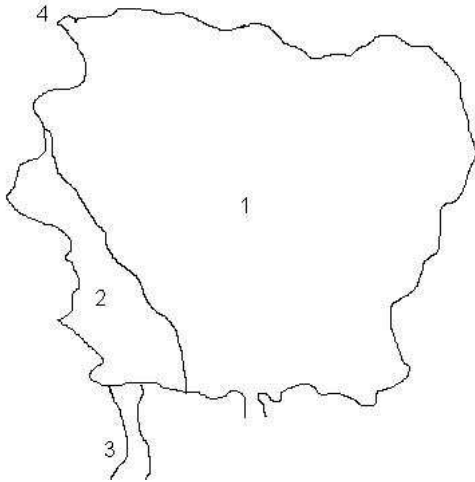
Dans le trou



- (1) Entrée du sous terrain.
- (2) Les 5 pioches enchantées creusent ici.
- (3) Les joueurs peuvent se cacher ici pour observer la scène. Ils ne peuvent cependant pas tout voir si ils veulent rester cachés. C'est ici aussi que la mante obscure les attaquera.
- (4) Les hommes de Delmagar sont assis ici pour parler avant de s'en aller pendant l'attaque par la mante obscure par le passage secret.
- (5) Un passage secret dans la roche permet de ressortir dans une ruelle de la ville non loin de la maison du marquis d'Allem. Tant que les personnages restent cachés en (3), ils ne peuvent pas voir les hommes de Delmagar y pénétrer.



La tanière du vampire

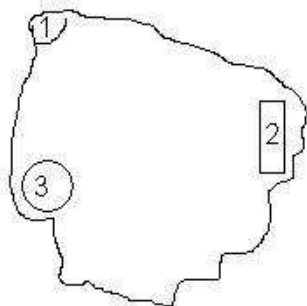


(1) La caverne est assez haute (environ 4m), les parois sont jaune ocre et des torches sont régulièrement espacées et allumées le long des murs.

(2) C'est la partie souterraine de la rivière. Au plafond sont accrochées par des crochets une dizaine de licorne dont le sang se vide petit à petit dans la rivière.

(3) C'est la partie extérieure de la rivière. Elle jaillie dans une petite cascade.

(4) Dans cette petite extrémité se trouve un escalier en colimaçon permettant l'accès au niveau supérieur.



(1) L'escalier du rez-de-chaussée arrive ici.

(2) Le cercueil de Friedrich Kervern (Anumir).

(3) Un trou dans la grotte laisse passer de la lumière du jour dans cette zone.

