

CHAPITRE 2

Un chant de Glace et de Feu

Le Marais

Quand une escapade de la milice se transforme en cauchemar...

Synopsis rapide : ce court scénario fait suite à *La Foire de Moat Cailin* et va emmener nos héros dans les hostiles contrées du Neck à la recherche d'une plante aux vertus salutaires, alors que le Moat est menacé

NOUVEAUX PERSONNAGES

Pour les autres personnages, cf. Scénario 1 : **La Foire de Moat Cailin**

Zenco

Zenco est un homme de petite taille, le visage très marqué par ses nombreuses escapades. Il est brûlé par le soleil et de profondes rides lui creusent le visage. Ses cheveux poivre et sel sont coupés courts. Il a la quarantaine bien sonnée, mais semble bien conservé pour son âge. Il porte une armure de cuir très usée, ainsi qu'un bouclier rafistolé de toutes parts. Sa hache est de facture très simple et il semble qu'il n'ait pas eu à s'en servir souvent. Il est, malgré son apparence très ordinaire (7 en charisme), d'une gentillesse formidable et très sympathique.

Rôdeur de niveau 1 : CA : 14 ; Bonus au toucher : +2 ; Dégâts : 1d8 + 2 ; PV : 11 Alignement : L/B

Caractéristiques : Fo : 13 ; De : 14 ; Co : 15 ; In : 8 ; Sa : 14 ; Ch : 7

Équipement : 30 mètres de corde, un grappin, une rondache, une hache, une armure de cuir, une paire de bottes souples, une machette, deux semaines de rations séchées, trois torches, un briquet à silex, des fruits

Compétences : Allumage de feu (+4) ; Orientation (+4) ; Pistage (+4) ; Dressage (+3) ; Equitation (+4) ; Passage sans trace (une fois par jour) ; Déplacement silencieux ; Dissimulation dans l'ombre ; Spécialisation à la hache



Septon Char'hol

Le septon Char'hol officie à Moat Cailin depuis plus de 10 ans et n'a jamais vraiment connu de problème grave. C'est un homme sec qui parle d'une voix monocorde, mais qui déploie tout son charisme lors des messes. Sa grande taille (1m 90), sa droiture et sa finesse de corps lui donnent un air de jeune arbre, malgré son âge avancé (45 ans). Très souvent vêtu de vêtements serrés de

couleurs sombres, il est respecté, et certaines personnes ont même peur de lui tant il peut être impressionnant. Il a su rassembler beaucoup de gens derrière la religion des Sept et son septuaire ne désemplit pas. Il est pourtant relativement laxiste et ne critique pas les personnes adorant les Anciens Dieux.

Prêtre niveau 0 (pas de sort) ; Alignement : N/B

Compétences : Histoire ancienne ; Héraldique ; Herboristerie ; Religion ;

SCENARIO

Beaucoup de miliciens souffrent depuis leur escapade dans les marais à la recherche des Corbeaux Blancs.

Après que Magnar se soit plaint de la mauvaise forme et de la mollesse des miliciens, il s'avère que plusieurs d'entre eux sont sévèrement touchés par une fièvre spécifique à la région des Marais : la « Fièvre des Griseaux ».

Huit des miliciens sont cloués au lit depuis quelques jours et les soins du septon semblent ne rien donner.

Petit rappel : les miliciens sont des jeunes gens, à l'aube de leur vie, puisqu'ils ont entre 17 et 23 ans. Ce facteur pourrait décider les PJ s'ils hésitent à accepter la mission.

Les premiers symptômes ressemblaient à ceux de la « Tremblotte » (fièvre, frissons, spasmes incontrôlables, ...), mais depuis quelques temps, la maladie a évolué vers cette si crainte « Fièvre des Griseaux ». Les hommes sont en train de perdre la raison au fur et à mesure de l'évolution de la maladie et tombent dans l'inconscience plusieurs fois par jour. Le lait de pavot administré par le septon, que cette maladie dépasse largement, calme les crises récurrentes de ses patients. Mais ce mal incontrôlable les mène inexorablement vers la mort. Leur santé empire d'ailleurs de jour en jour.

Il existe pourtant un moyen de les soigner : on pourrait créer une potion à l'aide d'une plante relativement rare, *l'Idoménon*, qui n'existe que dans le Neck. Cette plante pousse dans des grottes et ne supporte pas la lumière.

Magnar Fill'ha et le septon Char'hol demanderont ainsi aux PJ de partir à la recherche de cette plante, les autres villageois n'étant pas d'aussi grands voyageurs qu'eux. Le septon Char'hol ne possède qu'une seule feuille de cette plante (en tant que collectionneur de la flore du continent) et cela ne suffira pas pour soigner les miliciens. Il donnera donc une feuille d'Idoménon pour que les PJ ne se trompent pas.

Si aucun des personnages n'a des compétences de pisteur ou d'homme des bois, alors un pisteur originaire de Moat Cailin les accompagnera. Son nom est Zenco et il aide les caravanes marchandes à passer le Neck pour atteindre Pouce-Flint ou les Griseaux.

Ils devront alors partir le plus vite possible, l'état des malades s'empirant de jour en jour. Magnar leur fournira les chevaux.

Note au MD : Les malades n'ont plus que 10 jours à vivre. Il n'y aura pas de pitié si les PJ arrivent trop tard.

Zenco soulignera le fait que les grottes naturelles soient rares dans le Neck, et qu'il n'en connaît que trois dans la région assez profondes pour accueillir cette plante.

Le Neck est vaste, et sans pisteur compétent, les PJ se perdront rapidement. Un Jet d'Orientation par jour sera nécessaire. Si tous les jets sont réussis, ils arriveront à une première grotte en 3 jours de chevauchée dans ces terres désolées et inhospitalières. Les serpents fuiront à l'approche de cette bruyante équipée. On pourra voir au loin les silhouettes d'hommes les observant. Zenco précisera que ce sont des paludiers et qu'il vaut mieux ne pas rester dans le coin, ces derniers étant complètement imprévisibles. Néanmoins, les habitants des marais n'attaqueront pas, la troupe étant trop nombreuse.

Jetez un dé à 20 faces. Si le résultat est supérieur à 15, allez au point B directement, sinon, continuez normalement par le point A.

- A. La première caverne sera très peu accueillante, son entrée étant à moitié éboulée. Si les personnages tentent tout de même une entrée (malgré les mises en garde du rôdeur), ils remarqueront que l'édifice naturel n'attend qu'un léger choc pour s'écrouler. Même s'il existe des plantes rampantes en quantité à l'intérieur, ils ne trouveront aucune pousse d'Idoménon.
- B. C'est dans un endroit quasiment idyllique que se trouve une deuxième grotte. Une colline s'élève en pente douce du triste paysage des marais et l'herbe verte contraste étrangement avec la boue et l'environnement hostile des marais. Lorsqu'on a gravi cette colline, on remarque qu'une aire circulaire (d'une trentaine de mètres de rayon) composée d'herbes et de quelques arbres, tranche sur le paysage habituel du Neck. En son milieu jaillit une source d'eau pure, qui forme un petit étang (long d'une quinzaine de mètres et large de cinq) entre deux saules. Un complexe amas de rochers haut de cinq mètres est présent juste derrière les deux saules.
- Pour entrer dans la grotte, il faut marcher le long des pierres sur un mince sentier rocailleux et glissant (jet d'équilibre pour ne pas tomber dans l'eau). Le rôdeur restera à l'extérieur, puisque les chevaux sont étrangement nerveux. Il tentera de les calmer tant bien que mal.
- Avant d'entrer, ils verront du sang séché sur deux ou trois rochers. Si personne n'est tombé et s'ils n'ont pas fait trop de bruit, ils surprendront des loups, dont certains seront assoupis à l'intérieur après s'être nourri d'une biche (dont le cadavre bien entamé traînera sur le sol, l'abdomen déjà consommé).
- Les loups seront presque égaux en nombre aux personnages (PJ - un individu). Comme ils se sentiront agressés dans leur tanière, ils se défendront et se battront jusqu'à la mort. Le bruit attirera Zenco, qui arrivera deux rounds après le début du combat. Les loups éliminés, ils trouveront au fond de la grotte une paroi pleine de plantes, profitant du rai de lumière jaillissant d'un trou dans le plafond rocheux. Le septon avait souligné le fait que la plante vivait dans l'obscurité. C'est donc à l'opposé de cette paroi qu'il faudra chercher. On pourra la trouver sans trop de difficulté, poussant directement sur des rochers, dans la sûre cachette de la pénombre ambiante. On trouvera trois plantes et Zenco conseillera finalement de prendre les racines avec (en emmenant carrément la pierre sur laquelle elle pousse), histoire de pouvoir en replanter quelques-unes dans une cave du Moat Cailin.

Loup : DV : 2+4 ; Bonus toucher : +3 ; Dégâts : 1d6+1 CA : 14 ; #ATT : 1 ; FP : 1 Spécial : croc-en-jambe

Il restera ainsi au groupe trois jours de chevauchée pour rentrer, et, à moins qu'ils n'aient traîné en route (ce qui énervera Zenco au plus haut point), ils parviendront à sauver les miliciens, puisque seuls sept à huit jours se seront écoulés.

Pendant le périple, faites-leur effectuer un jet de constitution par jour, afin de savoir si les moustiques qui les attaqueront sans relâche leur transmettront une quelconque maladie. Si l'un d'entre eux rate, les effets se feront sentir deux jours plus tard.

Jet de détermination de la maladie (d20)

- **Résultat de 1 à 14** : Tremblotte : fortes fièvres, sensation de froid extrême suivi d'une chaleur intense, spasmes, envie de dormir omniprésente, ... En terme de jeu : -2 à la CA et un malus de 2 sur tous les jets (d'attaques, de dégâts, de sauvegarde, etc.)
- **Résultat de 15 à 20** : Fièvre des Griseaux : Mêmes symptômes au début que la tremblotte, mais après deux jours, les malus passent de 2 à 3. Trois jours après l'aggravation de l'état du malade, les délires commenceront. Là, vous avez champ libre, selon le passé du patient (ses plus grandes peurs, ses plus grandes joies, à vous de voir)

Epilogue

Alors qu'ils se dirigeront vers le centre de Moat Cailin, le cœur gonflé d'orgueil, ils se rendront compte que des hommes d'armes sont postés devant le bâtiment qui sert de mairie. Ceux-ci portent pour la plupart des armures de cuir clouté, mais deux d'entre eux (qui semblent être des officiers) possèdent des cottes de mailles et des capes bleues frappées sur le dos des deux tours de la Maison qu'ils servent. Les personnages possédant une compétence d'héraldique pourront faire un jet, afin de reconnaître le blason aux deux tours de la Maison Frey des Jumeaux. Les hommes sembleront être de plutôt bonne humeur lorsque les PJ passeront ; ils attendent probablement quelqu'un et guettent tranquillement la porte d'entrée du bâtiment.

Le septon Char'hol accueillera les personnages à bras ouvert, en les remerciant et les bénissant pour leur acte de bravoure.

XP de quête : 600

XP pour le(s) PJ ayant pensé à emmener des plants d'Idoménon sans l'intervention de Zenco : 250

La préparation de la mixture par le septon ne prendra que trois heures et la fièvre tombera six heures après la prise du médicament. Le septon soignera dans la foulée gratuitement les PJ malades (à l'aide de la même potion), qui seront sur pied en même temps que les miliciens, le lendemain matin.