

L'enlèvement

Ce scénario peut servir d'introduction au monde de Skoryn tout comme au jeu de rôle en général. Il est simple et didactique, même si les vieux routards le trouveront sans doute un peu linéaire. Mieux vaut commencer sa vie d'aventurier sans trop de complications. Le scénario est divisé en chapitres et rédigé de telle manière que le Maître du Jeu ne devrait pas avoir trop de travail en le préparant. Si vous êtes un Joueur et que vous comptez jouer ce scénario, alors ne lisez pas plus avant. Dévoiler le contenu du scénario enlèverait au plaisir de la découverte et vous avantagerait par rapport aux autres Joueurs, qui risquent fort de vous le reprocher. N'oubliez pas que le but du jeu de rôle n'est pas de gagner à tout prix, mais de vivre une aventure palpitante dont les échecs font partie. Si vous êtes Maître du Jeu et que vous comptez faire jouer ce scénario, alors voici quelques clés de lecture.



Lorsque le texte est normal, c'est-à-dire lorsqu'il apparaît comme ce paragraphe, alors c'est à vous, Maître du Jeu, qu'il est adressé. Vous devez bien entendu le lire mais pas en dévoiler le contenu aux Joueurs. Pas directement du moins. Lorsque le texte est encadré et en italique, c'est qu'il est adressé aux Joueurs et vous pouvez alors le lire à haute voix, en y mettant un peu d'emphase et en créant l'atmosphère requise. Si le texte est encadré mais pas en italique, c'est qu'il s'agit de données, principalement pour vous donner les profils des adversaires ou des alliés des Personnages. Voilà, vous savez tout ce qu'il faut. Maître du Jeu, lisez une ou deux fois ce scénario avant de le faire jouer. N'hésitez pas à le modifier, même en profondeur, si vous le jugez nécessaire. Adaptez-le à vos besoins, à la puissance des Personnages de vos Joueurs, à vos goûts personnels.

Synopsis

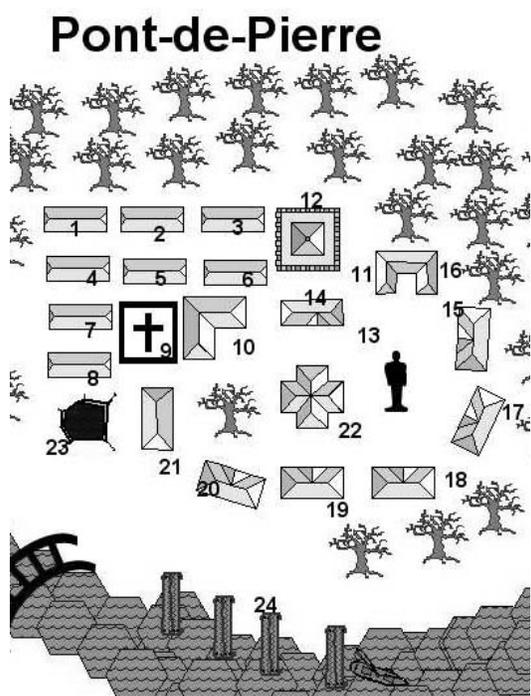
Arne Kelgran est un vieil érudit vivant dans un petit village dans l'est du Kerlance. Autrefois, il fut missionnaire et même Inquisiteur au sein du Culte du Dieu Unique, mais il fut bientôt profondément choqué par les méthodes de propagande, par la cruauté et par la vilénie du clergé. C'est pourquoi il s'est arrangé pour être porté disparu lors d'une mission d'évangélisation en Rothan et considéré comme mort. En réalité, il vit désormais à Pont-de-Pierre, un petit village situé le long du Kroan, le fleuve qui descend des Monts du Bouclier. Il a renié sa foi et enseigne aux jeunes gens de la communauté rurale, à l'abri des regards indiscrets, les rudiments du savoir, un peu de culture, à lire et à écrire. Mais un voyageur de passage il y a des mois a eu vent de sa présence, l'a rencontré et l'a reconnu. Il en a informé Zanvor Roln, un missionnaire vivant dans un temple du Culte, à quelques lieues de là. Dans le passé, Kelgran était passé maître dans l'art de la nécromancie, bien qu'il ait renoncé à ses pouvoirs dès son arrivée à Pont-de-Pierre. Roln a bien connu Arne Kelgran, lui aussi, et a justement besoin de ses connaissances pour réaliser un mort-vivant d'un nouveau type : une créature fabriquée à partir de corps distincts et renforcée de plaques de métal cousues à même la peau. Mais jusqu'à présent, toutes ses tentatives pour l'animer se sont révélées infructueuses. Apprenant la présence de Kelgran dans les environs, Roln a conçu de le faire enlever sans prévenir la hiérarchie du Culte, afin de le contraindre à travailler sur son sombre projet. Il a chargé le chef de ses sbires laïques, Mordhen Yush, de s'emparer du vieil érudit par tous les moyens.

Les Personnages

Ce scénario est conçu pour un nombre variable de Personnages, de préférence inexpérimentés. Plus il y aura de Personnages, plus vous pourrez placer d'embûches sur leur chemin. Idéalement, un groupe de trois ou quatre Joueurs devrait faire l'affaire. Le fait qu'il y ait un combattant parmi eux serait un atout, mais il ne devrait pas y avoir trop de mauvaises rencontres si l'approche des Joueurs est prudente et s'ils ne se jettent pas dans la gueule du loup.

Les Personnages résident à Pont-de-Pierre depuis quelques jours ou en sont peut-être originaires. A vous de voir. Le fait que l'un d'eux y ait vécu une partie de sa vie serait intéressant. Il peut, par exemple, s'agir d'un jeune aventurier ayant suivi les enseignements d'Arne Kelgran et reconnaissant en lui un ami sincère. Les Personnages peuvent être de toutes les races, même si en Kerlance, la vie des non humains est plus dangereuse que celle des Hommes. A Pont-de-Pierre, en tout cas, on n'a pas de problème avec les non humains et personne au village ne porte vraiment le Culte du Dieu Unique en son cœur. D'ailleurs, la petite communauté n'a pas de missionnaire, même s'il en passe un itinérant tous les ans.

Pont-de-Pierre



Le village n'est pas très étendu, ni très peuplé. Il ne compte qu'une vingtaine de maisons et n'est peuplé que de quarante personnes tout au plus de façon permanente. Le village a été construit près d'un vieux pont de pierre de construction naine, d'où son nom. Une partie du bois des Basses Cimes a subi des coupes claires pour permettre aux colons de s'installer, cela fait près de cinq générations. Les jeunes adultes n'y restent généralement pas et passent le pont pour aller chercher du travail ou l'aventure ailleurs. La population vit surtout

de la pêche et de la cueillette, mais aussi d'un marché qui se tient à quelques lieues tous les mois. Il y a moins de cent ans, le village a connu son heure de gloire, car il était devenu pour quelques années un port fluvial où les péniches et les petites embarcations qui descendaient le Kroan faisaient volontiers escale. L'auberge date de cette époque. Mais depuis quelques années, le port est délaissé et ne sert plus qu'au petit bateau de pêche ou à de rares barques de passage.

Pont-de-Pierre est dirigé par Erjun Vassald, un ancien marchand ayant préféré revendre sa guilde pour revenir s'installer dans le village de son enfance. C'est son arrière grand-père, Mastyn Vassald, qui a fondé ce petit havre isolé.

Notez aussi que nous sommes à la fin de l'hiver et qu'une couche de neige recouvre encore la nature, même si elle commence à fondre.

1 : Maison des Tavani : la famille Tavani est composée de Rhorst et de Gyllia. Ils ont un enfant en bas âge, Akin.

2 : Maison des Sadyor : la famille Sadyor est composée de Hama et de Sonia, ainsi que de leurs deux filles (12 et 18 ans : Erja et Zaha).

3 : Maison de Vivec : « la veuve Vivec », Esmeralda, une vieille dame sans histoires. Est aidée dans ses tâches quotidiennes par Zaha Sadyor.

4 : Maison des Quanol : la famille Quanol compte trois membres : Luck, Vynia et leur fils Nesthen (17 ans).

5 : Maison des Chaumier : Yvaë et Lisa Chaumier ont deux fils qui sont partis chercher fortune dans une compagnie mercenaire itinérante.

6 : Maison d'Arnad, « Aux Fers ! » : Arnad est un Nain très âgé que tous les villageois adorent. Il tient encore un commerce de petites pièces en métal (outils, bijoux, clés, clous, etc.).

7 : Maison des Laakjar : Edron et Mara Laakjar. Pas d'enfants. Edron s'occupe du cimetière (9), Mara (Herboristerie 14) est l'herboriste du village. Elle ne tient pas boutique, mais vend ses services à qui le lui demande.

8 : Maison des Lawal : Thargos et Aliya Lawal sont le plus jeune couple de Pont-de-Pierre. Ils viennent de se marier. Aliya attend un enfant.

9 : Cimetière : c'est là que les habitants de Pont-de-Pierre enterrent leurs morts. Il n'y a

pas beaucoup de tombes, mais elles sont profondes et les gens d'une même famille s'y rejoignent après le trépas. Il est tenu par Edron Laakjar.

10 : La boutique : c'est comme cela qu'on appelle le magasin de Pont-de-Pierre. On y trouve de tout : petits articles utilitaires ou nourriture importée des villages ou cités voisines, armes de seconde main, matériel de chasse ou de pêche... La boutique est tenue par Noreth Landon, un vieux célibataire.

11 : L'Auberge du Pont : tenue par Grath et Isalla Jadonni, un beau bâtiment en U comptant neuf chambres et assurant une pension complète. Il n'y a qu'un client pour le moment (en plus des PJs s'ils logent à l'auberge) : un voyageur solitaire qui se fait appeler Malkash.

12 : la Vieille Tour : il s'agit plus d'une ruine que d'une véritable fortification. Elle date de la même époque que le pont, mais n'a pas été construite par des Nains et s'est effondrée visiblement suite à un incendie. Les villageois se mettent d'accord pour prétendre que c'est un orage qui a causé sa chute.

13 : La statue de Mastyn Vassald : le fondateur du village, représenté debout, il livre à la main. Une œuvre assez médiocre mais qui plaît beaucoup aux villageois.

14 : Ecurie : c'est là que les trois chevaux du village passent le plus clair de leur temps. Personne ne prend plus guère le temps de les monter, même s'ils peuvent aller s'ébattre dans un enclos le long du fleuve quelques heures par jour. Le cheval de Malkash est également logé là.

15 : Maison des Windhur : la famille Windur habite cette grande maison. Elle est composée de Lester, le mari, Zarza, l'épouse, Grethor, le fils aîné et Jézi, la fille cadette.

16 : L'enclos : à côté de l'Auberge du Pont se trouve un enclos où Isalla élève des poules et des oies. Ça caquette beaucoup, mais cela permet à la femme de l'aubergiste de préparer de merveilleux plats à base d'œufs et de volaille aromatisée.

17 : Maison des Sanchrate : cette magnifique maison est occupée par Ernod Sanchrate et son épouse, Myrie. Leurs trois enfants ont été tués par des brigands alors qu'ils revenaient du marché.

18 : Chez Potkad : une grande maison dont le rez-de-chaussée est occupé par la forge de Potkad. Potkad est l'armurier du village. Il travaille en collaboration avec Arnad, le Nain qui tient « Aux Fers ! », pour le travail de

précision des armes et des armures. Il vit là avec son épouse, Freja, et ses deux fils : Moln (12 ans) et Valerion (10 ans).

19 : Maison des Guerrin : Corvath Guerrin vit ici avec ses deux filles, Mathane (17) et Solstine (14). La mère des deux filles est morte en accouchant d'un troisième enfant qui lui non plus n'a pas survécu, cela fait deux ans.

20 : Maison des Wasdoth : Renata Wasdoth est veuve et vit ici avec son fils Olpher, un débile mental, immense mais très gentil. Renata rend souvent service aux habitants de Pont-de-Pierre en emmenant Olpher désherber les parterres ou réparer les toitures.

21 : Entrepôt : ce bâtiment date de l'âge d'or du village et servait alors à entreposer les marchandises qui transitaient par Pont-de-Pierre. Aujourd'hui, il est presque vide et occupé par quelques outils de pêche et agricoles.

22 : Maison des Vassald : Erjun Vassald, son épouse Mina, son fils Edmar (18 ans) et sa fille Lydia (14 ans) vivent dans cette énorme maison en forme de croix. A l'intérieur, il y a une grande salle où les habitants du village peuvent se rassembler pour les soirées communes ou les festivités.

23 : Le gouffre : ce trou n'est pas à proprement parler un gouffre, car on en voit le fond, mais une ancienne excavation résultant de la tentative d'un ancien habitant du village de creuser une mine à Pont-de-Pierre. La proximité du fleuve a toutefois rendu la terre humide en profondeur et aucune galerie ne pouvait s'y maintenir. En souvenir, le trou n'a pas été rebouché et est devenu une sorte de monument dans le village. Les habitants, lorsqu'ils formulent un souhait, vont y jeter une pièce ou quelque chose de précieux à leurs yeux.

24 : Les embarcadères : quatre pontons de bois s'enfoncent dans le fleuve et permettent l'amarrage de bateaux de petit tonnage. Il n'y a actuellement qu'une grande barque amarrée qui sert surtout aux pêcheurs du village. On peut y dresser une voile. Ou naviguer à la rame.

Premier chapitre

Pont-de-Pierre est en fête. Edmar, le fils d'Erjun Vassald, le chef du village, fête ses 18 ans aujourd'hui. Tout le village est convié à la réception qui se tiendra dans le grand hall de la maison familiale, au centre du village.

L'ambiance sera bonne, même s'il ne faut rien attendre d'exceptionnel de ce genre de soirée. Pont-de-Pierre est un petit village. Chaque villageois a tenté de faire un effort pour apporter un petit cadeau ou pour participer d'une façon ou d'une autre à la décoration de la salle ou au repas. Les Personnages, mis au courant, devraient songer eux aussi à apporter leur contribution à la réception. Edmar fait, notamment, collection de petites figurines de métal que fabrique Arnad. Il aime tout ce qui a trait aux animaux ou à la forêt. Ils peuvent aller acheter quelque chose dans l'un des commerces du village ou partir aux alentours en quête d'un objet plus précieux, selon leur souhait. Cette petite séance devrait permettre aux Joueurs novices de se familiariser avec les mécanismes du jeu de rôle. Lorsque vous l'estimerez nécessaire, amenez les Personnages à la tombée de la nuit et au début des festivités.

Le grand hall de la demeure familiale des Vassald est magnifiquement décoré : des branches feuillues ont été disposées partout sur les colonnes de pierre de façon à donner l'impression que la réception se donne dans une clairière illuminée par le grand feu en son centre et par des torches généreusement allumées un petit peu partout. Des tables en U soutiennent un véritable festin de spécialités locales et des denrées venues de plus loin : saucissons de Caer Lamael, vins de Brok Chander, fruits secs de Mergithur. Isalla, la femme de l'aubergiste, a même préparé son meilleur poulet aux fines herbes pour l'occasion. Edmar, le jubilaire, est félicité tour à tour par tous les habitants du village. Tous, sauf un. Le jeune Nesthen, le fils des Quanol, s'est rendu en fin d'après-midi à la cabane d'Arne Kelgran, le vieil ermite bien connu de tous au village. Edmar avait tenu à ce que le vieil homme, son précepteur, assiste à la fête. Mais Nesthen n'est toujours pas rentré et, à vos côtés, ses parents, Luck et Vynia, sont visiblement très inquiets.

Les Personnages peuvent ignorer l'inquiétude des parents du jeune homme. En quel cas, poursuivez la lecture. Sinon, ils peuvent tenter d'en apprendre plus en allant leur poser quelques questions. Nesthen est parti en fin d'après-midi et le trajet jusque la cabane de l'ermite, au fond des bois, ne dure qu'une demi-heure. Accompagnant Arne Kelgran, il faut compter une heure, car le vieil homme ne se déplace plus aussi vite. En gros, cela fait au moins deux heures que l'adolescent devrait

être rentré. Peut-être lui est-il arrivé quelque chose. A lui ou à Arne.

Une fois le buffet ouvert, chaque convive a attaqué une part du festin préparé par quelques habitants du village ou rapporté de voyages vers les grandes villes du pays. Le jeune Nesthen n'a toujours pas reparu et vous observez Edmar occupé à parler, en compagnie de son père, aux parents du jeune homme. La conversation prend un nouveau tour lorsque la mère de Nesthen, Vynia, fond en larmes. Luck, le front plissé, la raccompagne vers la sortie en tentant de la rassurer. Erjun, le chef du village, vient alors vers vous.

- Pardon, mes chers amis. Je suis désolé d'avoir à vous demander cela, mais le jeune Nesthen, fils de Luck et Vynia, est parti chercher le vieil Arne cet après-midi, pour le conduire à la soirée, mais il n'est toujours pas revenu. Il lui est peut-être arrivé quelque chose... Pourrais-je vous demander d'aller jeter un œil jusque chez Arne ? Je vais en demander autant à Potkad, le forgeron, et à Thargos Lawal de vous accompagner. Ils sont les seuls à savoir manier une épée dans ce village, vous exceptés, bien entendu. Ce n'est sans doute rien de grave. Arne aura entrepris de raconter une de ses histoires légendaires au jeune Nesthen et ceci les aura mis en retard, mais cela rassurerait tout le monde ici, et surtout les parents de Nesthen, si l'on pouvait tirer cela au clair.

Les Personnages peuvent bien entendu refuser ce service au chef du village, mais s'ils n'invoquent pas une bonne raison, ils seront assez mal perçus pour la suite des événements. Potkad et Thargos sont en effet capables de se battre, même s'ils ne sont pas des guerriers.

Potkad



Attaque : 12 Détection : 10 Agilité : 10 Tour de Force : 14 Survie : 11.
Points de Vie : 30 Bdef : 3 Vitesse de Réact. : 6
Dégâts : 1d10 (marteau de guerre lourd)

D10	Partie du corps	PV
-----	-----------------	----

1	Jambe gauche	10
2	Jambe droite	10
3	Bras droit	9
4	Bras gauche	9
5-9	Corps	15
10	Tête	9

Thargos



Attaque : 11 Détection : 16 Agilité : 14 Tour de Force : 11 Survie : 14.
Points de Vie : 25 Bdef : 2 Vitesse de Réact. : 8
Dégâts : 1d6 (épée courte), bouclier.

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	8
2	Jambe droite	8
3	Bras droit	7
4	Bras gauche	7
5-9	Corps	13
10	Tête	7

Potkad et Thargos savent comment rejoindre la maison de l'ermite. Ils vont rapidement chercher des torches et ouvriront la voie à travers les bois sur un sentier obscur. Insistez sur les bruits inquiétants d'un milieu forestier la nuit : cris et gémissements d'animaux nocturnes, craquements sinistres, bruissement des feuilles... Potkad appellera souvent Nesthen en beuglant. Si les Personnages préfèrent approcher en silence, ils devront le convaincre de garder la bouche close, ce qui ne sera pas aisé. Thargos, lui, se rangera à l'avis des Personnages mais ne fera rien pour empêcher le forgeron de crier. De toutes façons, personne ne répondra aux cris.

Le voyage sera de courte durée. Une petite demi-heure tout au plus. Il ne devrait pas poser de problèmes non plus, sauf si vous en décidez autrement. Vous pouvez éventuellement prévoir un combat contre un adversaire facile à vaincre, comme un vampire ou un loup isolé (voir bestiaire). Mais sans

plus. A un moment, le petit groupe arrivera en vue de la cabane de l'ermite.

Dans une petite clairière, baignée d'obscurité et où l'on distingue le bruit d'une petite chute d'eau et l'écoulement d'une rivière menue qui se jette dans le Kroan après avoir traversé les bois, se dresse la cabane d'Arne Kelgran. Etrangement, aucune lumière n'émane de la maison et la porte est restée grande ouverte. Contre toute prudence, Potkad crie le nom de Nesthen et d'Arne, avant de se précipiter à l'intérieur, la torche dans une main et l'autre main raffermissant sa prise son le manche de son lourd marteau de guerre.

La cabane ne compte qu'une seule pièce, bien qu'elle soit de taille respectable pour une cabane. Une grande table en occupe le centre, entourée de quatre chaises. Des armoires sur la quasi-totalité des murs contiennent des livres, des objets divers et étranges, des statuettes, des bouteilles, des rameaux de bois ou encore des feuilles séchées. Un lit impeccablement fait occupe un coin de la pièce. Un feu finit de se consumer dans l'âtre, ne distillant plus qu'une vague chaleur et plus aucune luminosité. Sur le sol de la pièce est étendu un corps : celui de Nesthen. Un test rapide en Diagnostic (au cas où, Thargos peut le dire) révélera que l'adolescent n'est qu'évanoui. Mais d'Arne, nulle trace.

Nesthen sera assez facile à réveiller. Il a été frappé dans le dos alors qu'il entrait dans la cabane, non sans avoir frappé. Mais la porte était entr'ouverte. Quelqu'un devait se tenir derrière la porte pour l'assaillir. Il se souvient ne pas avoir obtenu de réponse à ses coups répétés sur la porte et à son appel. Il ne semblait pas y avoir de trace de lutte, mais il n'a pas eu le temps de voir grand-chose.

Examiner l'intérieur

L'intérieur de la cabane est en bon état et il n'y a en effet pas trace de lutte. Tout est comme si Arne venait de partir pour un long voyage. En effet, sa malle à vêtements est à moitié vide, tout comme son garde-manger. Le sol, en bois et impeccablement entretenu, ne permet pas de distinguer des traces de pas.

Examiner l'extérieur

La neige a été retournée en plusieurs endroits. On distingue facilement toute une série de

traces. Un test en Pistage (facile) est nécessaire pour les démêler. On apprendra alors qu'un cheval est passé par ici et est resté un moment, probablement attaché. Un cavalier en est descendu et s'est dirigé vers la cabane. Il en est ressorti suivi par quelqu'un. On voit aussi les traces de Nesthen, qui entre dans la cabane et, bien entendu, celles des Personnages et de leurs compagnons.

Le cheval est reparti en direction du sentier, puis, a coupé à travers bois où sa trace se perd. Il semble toutefois qu'il se dirige vers les Monts du Bouclier. Les empreintes profondes semblent indiquer que le cheval était chargé (deux cavaliers).

Fin du premier chapitre.

Les Personnages raccompagneront sans doute le jeune Nesthen à Pont-de-Pierre, après avoir examiné la cabane d'Arne et les alentours. S'ils n'ont pas relevé les traces à l'extérieur, Rhorst Tavani reviendra le lendemain matin et les repérera. A la nouvelle de la disparition d'Arne et de l'agression de Nesthen, la fête d'anniversaire s'arrêtera, bien que, depuis le départ des Personnages, elle se soit déjà nettement attristée. Dans la foulée, Erjun tiendra conseil dans le grand hall. Les conclusions sautent aux yeux : Arne n'aurait jamais frappé Nesthen lui-même. C'est un ermite, mais il incarne la bonté et adorait chaque habitant du village, car tout le monde l'aidait et il aidait tout le monde. Il semble que quelqu'un soit venu et l'ait emmené avec lui, assommant le jeune homme pour éviter d'être vu ou craignant qu'il ne vienne l'empêcher de partir avec le vieil Arne. Issala viendra prévenir le conseil que Malkash, le voyageur solitaire qui logeait à l'auberge, a disparu, emmenant son cheval. Immédiatement, les soupçons pèseront sur lui. On en vient à craindre un enlèvement par le Culte du Dieu Unique...

En réalité, c'est bien ainsi que cela s'est passé. Malkash n'est autre que Mordhen Yush, l'homme de main de Zanvor Roln. Profitant des préparatifs pour l'anniversaire, Mordhen a quitté l'auberge et a été prendre son cheval à l'écurie afin de se rendre chez Arne. Il n'avait pas prévu que Nesthen viendrait chercher le vieil homme et a voulu le tuer, mais Arne a réussi à convaincre Yush de n'en rien faire en échange de sa bonne volonté. Tous deux sont ensuite

partis à cheval à destination du repaire de Zanvor Roln, à l'est, vers les Monts du Bouclier.

Dans la chambre de Mordhen Yush, à l'auberge, on peut trouver un plan calciné mais qui indique encore une croix dans un décor montagneux, entre un lac et un bois touffu. Le kidnappeur a mémorisé le chemin le plus rapide pour le retour avant de faire disparaître la carte... Mais le papier, par le froid ambiant, ne s'est pas consumé entièrement... Cela devrait mettre les Personnages sur la voie. Surtout si l'un d'entre eux possède une bonne connaissance en Cartographie (difficile). Si un test sous cette Compétence est réussi, le Personnage situera parfaitement le lac de Bemoth et le bois qui le jouxte.

Deuxième chapitre

Les Personnages proposeront sans doute de partir à la recherche du vieil ermite, Arne Kelgran. Ils ne disposent que de peu d'éléments, s'ils les ont tous collectés : à savoir que le vieillard a été enlevé par un seul homme, à cheval, et qu'ils sont partis en direction des Monts du Bouclier, probablement vers un endroit situé à flanc de montagne entre un lac et un bois dense.



Si les Personnages le souhaitent, Potkad et Thargos se joindront une nouvelle fois à eux pour ce voyage. Il y a trois chevaux dans l'écurie, donc à moins que les Personnages ne disposent de leurs propres montures, ils risquent d'accumuler du retard s'ils partent à plus de cavaliers que de chevaux. Bien entendu, Mordhen et Arne montent eux aussi à deux, mais ils sont tous deux relativement légers. Faites en tout cas comprendre aux Joueurs qu'ils ne peuvent aller aussi vite à pied qu'à cheval.

Le voyage vers le lac de Bemoth prend trois jours à cheval, en s'arrêtant à la tombée de la nuit et en repartant à l'aube. Mordhen Yush et Arne Kelgran ont presque un jour d'avance et, sauf si vous en décidez autrement, ne seront pas rejoints avant le repaire de Zanvor Roln. Ce qui va se passer durant ces trois jours est à votre discrétion. Les Personnages seront livrés à eux-mêmes et peuvent agir comme bon leur semble. Vous pouvez vous contenter d'un raccourci temporel et de dire « au bout de trois jours, vous arrivez au lac ». Mais ce serait dommage, car cela vous priverait, vous et vos Joueurs, de quelques bons moments de jeu. Voici deux événements qui se dérouleront durant ces trois jours. Vous pouvez en ajouter autant qu'il vous plaira mais, gardez à l'esprit deux petites choses. La première est que vos Personnages devraient arriver relativement entiers au repaire de Zanvor Roln. S'ils subissent de lourdes pertes, ils n'auront aucune chance contre les gardes morts-vivants de Roln. La seconde est que Skoryn a sa cohérence. Ne placez pas n'importe quel danger ou n'importe quel élément sur la route des Personnages sans vous demander ce que cela implique.

Premier événement

Celui-ci se produira en journée, de préférence le premier jour.

Depuis quelques temps, vous suivez une route en apparence assez fréquentée mais vous n'avez pas encore aperçu le moindre voyageur. Vous traversez une région vallonnée et déjà, au loin, se dessine la silhouette menaçante des Monts du Bouclier. Le temps reste froid mais se réchauffe et reste sec. La neige fond, laissant paraître la terre boueuse à travers les trous d'un blanc manteau. Bientôt, votre regard est attiré par un point sur l'horizon.

Quelque chose vient au devant de vous, sur la route.

Il s'agit de Bram Lanfer, un colporteur. Il mène une carriole tirée par deux chevaux. Un arc est posé sur ses genoux, en signe de défi. Bram n'est pas hostile. Il traverse cependant une région peu sûre et se montrera méfiant. Si les Personnages le lui demandent, il a croisé une demi-journée plus tôt deux hommes sur un cheval. La scène l'a marqué parce que celui qui ne tenait pas les rênes, un vieillard, avait semblé vouloir attirer son attention. Il avait brandit ses poings vers lui et il lui semble qu'il portait des liens serrés. Bram n'a cependant pas très bien vu. Malgré des signes de fatigue évidents, le cheval était mené à vive allure par son cavalier. Bram Lanfer ne vend pas grand-chose d'utile aux Personnages. Mais il tentera probablement de leur refourguer un peu de sa marchandise : essentiellement des peaux et des tissus rares. Cette rencontre n'est destinée qu'à rassurer les Personnages sur le fait qu'ils sont sur la bonne voie.

Second événement

Celui-ci se produira alors que les Personnages tentent de se reposer, probablement à la tombée de la nuit, lorsque poursuivre devient trop dangereux en raison du manque de lumière. Il va s'agir d'une rencontre hostile. C'est donc l'occasion de savoir comment les Personnages s'organisent. Vont-ils penser à répartir la nuit en tours de guet ? Vont-ils faire un feu ? Chasser pour trouver quelque chose à manger ? Ils auront probablement faim et soif et, de toute façon, s'ils n'y pensent pas, les chevaux y penseront pour eux.

La description de la scène qui va suivre dépend fortement d'où les Personnages auront dressé leur campement. A vous, donc, Maître du Jeu, de la rendre la plus crédible possible en veillant à créer une atmosphère d'angoisse et de danger. Ne vous contentez pas de dire : « voici un monstre qui vous attaque. » Un ankheg, attiré par la chaleur dégagée par les Personnages, va tout d'abord tenter de s'en prendre aux chevaux, plus gros et plus calorifiques que les Personnages. Seuls les Personnages éveillés peuvent tenter de repérer l'animal, qui se déplace très silencieusement. Un test en Observation, d'une difficulté moyenne si le « veilleur » est distrait ou « facile » s'il est attentif, sera nécessaire. En cas

d'échec, les chevaux se mettront à ruer sauvagement mais l'ankheg aura eu le temps de frapper une première fois. Lancez 1d6. Sur un 1 ou un 6, le cheval attaqué aura la patte brisée et ne pourra plus bouger. Il devra être abattu. A ce moment, tous les Personnages assoupis se réveillent. Si un Personnage repère l'ankheg avant qu'il ne frappe, alors il peut réveiller tout le monde et l'attaquer sans perdre de temps.



Attaque : 12 Détection : 11 Agilité : 10
Points de Vie : 35 Bdef : 1
Dégâts : 1d8 (mandibules).
Vitesse de Réaction : 8
Voir page 128 pour d'autres infos.

D10	Partie du corps	PV
1-3	Une patte à gauche	10
4-6	Une patte à droite	10
7-8	Corps	20
9-10	Tête	15

L'ankheg ne prendra pas la fuite. Malgré sa taille, c'est un insecte et il ne ressent donc pas la douleur. Par contre, les Personnages, s'ils sentent le vent tourner, peuvent toujours s'enfuir... A priori, vaincre l'ankheg ne devrait pas constituer un trop grand défi.

L'arrivée au repaire de Zavor Roln

Au milieu du troisième jour, s'ils n'ont pas trop été retardés, les Personnages arriveront en vue du repaire de Zavor Roln.

Troisième chapitre

Zavor Roln a aménagé un réseau de cavernes artificielles désaffecté en une cachette où il peut mener à bien et en grand secret ses

expériences de nécromancie. Initialement, le repaire avait servi de cache d'armes à une troupe d'Orques sous les ordres de Beogr, pendant le combat contre la Horde. Ce n'est pas très grand, mais suffisant pour ce que Roln y fait. Et suffisamment loin des yeux et des oreilles de passants pour ne pas être inquiété.

Les Monts du Bouclier vous imposent leur masse et leur ombre depuis de nombreuses heures déjà, découpant le ciel devant vous. Mais vous voici arrivés à leurs pieds. Le sol descend pourtant de façon assez abrupte à cet endroit jusqu'à verser sous un lac d'eau scintillante. Plus au sud, un bois s'étend, impénétrable en apparence, jusqu'à perte de vue, longeant les contreforts rocheux. A quelques enjambées du lac, un trou se découpe sur la paroi inégale, comme l'entrée d'une caverne. Vous ne percevez aucun mouvement aux alentours, à l'exception d'un aigle géant qui tournoie dans les hauteurs. Un sentier à moitié effacé serpente sous vos pas, avalé par l'entrée de la grotte, plus bas dans la vallée.

Dans les grottes, les Personnages vont devoir retrouver Arne Kelgran. C'est pourquoi ils ont fait tout ce chemin. Celui-ci est affecté à l'expérience que Zavor Roln ne parvient pas à concrétiser : animer un mort-vivant plus puissant, constitué de morceaux de vaillants guerriers morts au combat. Roln se trouve en compagnie de son prisonnier le jour et dans sa chambre la nuit. Pour dormir, Arne ne dispose que d'un cachot de fortune. Pour assurer sa protection, Zavor Roln peut bien entendu compter sur Mordhen Yush, absent pour le moment mais qui va revenir une fois que les Personnages auront pénétré le seuil des cavernes. Par contre, quatre zombies veillent sur l'endroit.

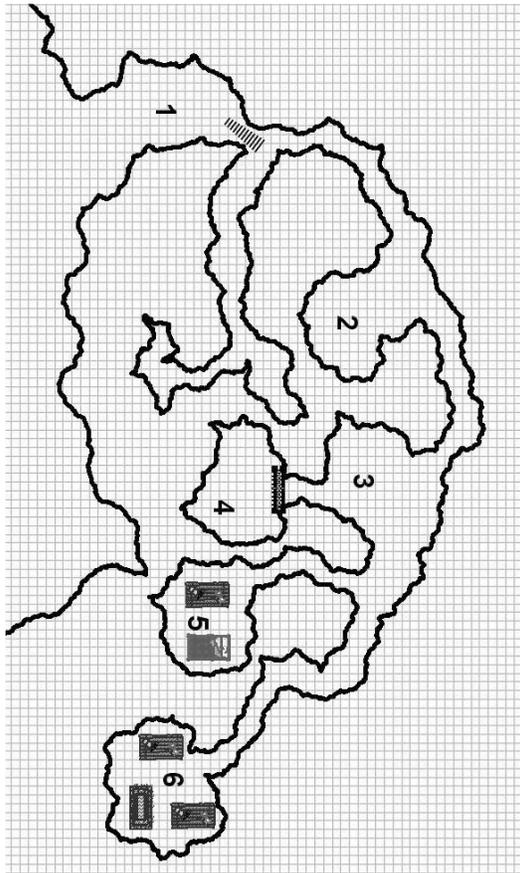
Voici la description des lieux, pièce par pièce.

1. Le hall d'entrée

La caverne s'enfonce d'une dizaine de mètres dans la roche, se rétrécissant progressivement jusqu'à ne plus former qu'un tunnel obscur. Le sol est jonché de déchets naturels : feuilles mortes, herbe séchée, mottes de terre et flaques d'eau. Alors que vous pénétrez et que vos yeux s'habituent un peu à l'obscurité, vous constatez que le tunnel du fond est en réalité taillé à la façon d'un escalier qui monte dans les ténèbres. Les parois semblent avoir été taillées par endroit : les coups des outils sont encore visibles. Ce ne sont pas là des grottes naturelles.

Les Personnages peuvent faire plusieurs choses dans cette salle :

- *Fouiller* : ils ne trouveront rien de spécial, si ce ne sont quelques champignons.
- *Pister* : des traces de passage récent sont marquées sur le sol, mais difficiles à détecter. Un cheval s'est tenu dans l'entrée de la caverne mais ne semble pas avoir été plus loin.
- *Prêter l'oreille* : s'ils y font attention, les Personnages pourront discerner des grattements en provenance du haut des escaliers. Sans plus. Impossible d'en connaître la source.



2. La salle de garde

Depuis quelques mètres, des grattements se font clairement entendre en provenance d'une salle un peu plus grande, devant vous. Au détour du couloir, vous avez été surpris par une lumière ténue de même origine. Des torches semblent avoir été disposées dans cette nouvelle salle. Et allumées. Des ombres inquiétantes dansent dans le tunnel. C'est alors que l'odeur vous parvient. Rance et écoeurante, comme l'odeur d'un cadavre.

Et de fait... La salle suivante est occupée par deux morts-vivants, deux serviteurs de Zanvor Roln. Leur rôle est simple : tuer toute personne qui passerait par cette pièce autre que leur maître. Ils servent autant à empêcher de nouveaux venus d'aller plus loin qu'à retenir les prisonniers, en l'occurrence Arne Kelgran. Si les Personnages ne font pas trop de bruit, ils devraient pouvoir surprendre les zombies et leur porter un premier assaut sans qu'ils ne puissent riposter. C'est leur chance. Car après cela, les créatures d'outre tombe reprendront leurs esprits et les bruits du combat alerteront sans doute Zanvor Roln et les deux zombies restant.



Zombie 1

Attaque : 13 Détection : 11 Agilité : 10
Points de Vie : 20 Bdef : 1 VR : 4
Dégâts : 1d6 (épée courte)

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	5
2	Jambe droite	5
3	Bras droit	5
4	Bras gauche	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Zombie 2

Attaque : 12 Détection : 12 Agilité : 11
Points de Vie : 19 Bdef : 1 VR : 5
Dégâts : 1d6 (hachette)

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	5
2	Jambe droite	5
3	Bras droit	5
4	Bras gauche	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Le fait que le combat se déroule plus ou moins rapidement a son importance. A chaque tour au-delà du premier, il y a dix pour cent de chances supplémentaires que les deux autres zombies en (3) prennent connaissance de la présence d'intrus. Leur rôle n'est pas d'attaquer les nouveaux venus, mais de protéger leur maître. S'ils sont alertés, ils courent donc rejoindre Zanvor Roln et les Personnages auront alors trois adversaires à affronter en même temps pour le combat final. A chaque tour, lancez 1d00. Au premier tour, il y a 10 pour cent de chances que les autres zombies soient alertés. Au deuxième tour 20 pour cent, au troisième 30 pour cent, et ainsi de suite.

- *Fouiller* : La salle en elle-même est spacieuse mais pas très garnie. Tout au plus y trouve-t-on un coffre contenant des pièces d'armure et une cotte de mailles ainsi qu'un râtelier où sont rangées des lances rouillées.

- *Pister* : des traces de pas récentes, dont celles des zombies.

- *Prêter l'oreille* : s'ils y font attention, les Personnages pourront discerner des grattements en provenance du couloir filant plein sud. Ainsi que des gémissements.

3. La salle commune

Si les Personnages ont alerté les autres zombies, ils ne se trouveront pas dans cette pièce mais soit, s'il fait jour, en (6), soit, s'il fait nuit, en (5). Ils auront été rejoindre leur maître, Zanvor Roln, et celui-ci dort dans sa chambre la nuit et œuvre dans son laboratoire le jour, en compagnie d'Arne Kelgran. S'ils ont été discrets, les morts-vivants se trouveront bien ici.

Cette nouvelle salle est relativement grande. Ses parois sont recouvertes de bas-reliefs plutôt grossiers représentant des scènes de bataille où des Orques et autres créatures bestiales sèment le chaos au sein d'une armée d'Hommes. Dans la paroi occidentale, un passage a été creusé mais il est barré par une grille. Une odeur pestilentielle imprègne chaque chose en ce lieu.

Zombie 3

Attaque : 11 Détection : 14 Agilité : 12
Points de Vie : 22 Bdef : 2 VR : 4
Dégâts : 1d6 (épée courte)

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	5
2	Jambe droite	5
3	Bras droit	5
4	Bras gauche	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

Zombie 2

Attaque : 14 Détection : 11 Agilité : 11
Points de Vie : 21 Bdef : 1 VR : 5
Dégâts : 1d6 (masse d'armes)

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	5
2	Jambe droite	5
3	Bras droit	5
4	Bras gauche	5
5-9	Corps	15
10	Tête	7

La grille est activée par un levier situé à proximité, mais évidemment inaccessible depuis le couloir bloqué par la grille. Le grincement de l'ouverture réveillera à coup sûr Zanvor Roln, s'il dormait encore.

- *Fouiller* : les affaires personnelles d'Arne Kelgran (quelques vêtements de rechange) sont rassemblées dans un coffre dans cette salle. Il y a aussi deux armoires contenant des vivres non périssables et des réserves d'eau potable.

- *Pister* : les allées et venues sont très fréquentes dans cette salle.

Arne Kelgran, s'il fait nuit, se trouvera enfermé derrière la grille, dans la cellule. Attiré par les bruits d'un combat, il viendra aux nouvelles.

Sinon, il dormira vraisemblablement. En plein jour, il sera au laboratoire.

4. La cellule



Cette salle est aménagée en cellule de fortune. La grille qui y donne accès est ouverte par un levier situé en (3). Un lit de paille et d'herbes séchées est disposé dans un coin, ainsi qu'une table basse, sans chaises. Un pot de chambre est posé à proximité du lit.

S'il fait nuit et si les Personnages ont trouvé le moyen d'accéder à la cellule en silence, alors Arne Kelgran dormira sans doute sur le lit. S'il est réveillé, il attendra devant les grilles, pouvant éventuellement donner un coup de main depuis cet endroit (lancer des cailloux, prévenir qu'un adversaire s'apprête à frapper dans le dos...). En plein jour, Kelgran se trouvera au laboratoire.

Attention ! Si les Personnages entrent tous dans la cellule, n'indiquant pas qu'ils laissent quelqu'un à l'extérieur, c'est le moment que choisira Mordhen Yush pour refaire son apparition. Il actionnera le levier pour piéger les Personnages. Cela peut éventuellement être évité en testant la Compétence en Observation du Personnage le plus doué en la matière (Très Difficile). En cas de succès, le Personnage aura entendu des bruits de pas du côté de l'entrée des cavernes.

Si les Personnages se laissent aussi facilement bernier, il leur faudra trouver une solution pour s'échapper. Leur avantage est qu'ils auront, à ce stade, probablement réussi à réduire

considérablement le nombre des gardes. A eux de se montrer ingénieux !

5. La chambre de Zavor Roln

C'est ici que le missionnaire maléfique passe ses nuits. La chambre est aménagée plus richement que n'importe quelle autre salle de ces cavernes. Le lit semble déplacé, dans ce décor, car il aurait plus sa place dans une riche demeure qu'entre des stalagmites. Une table flanquée de deux chaises est placée dans un coin, recouverte de notes éparses et incompréhensibles ainsi que de schémas bizarres qui rappellent des traités de médecine.

Il est très peu probable, avec tout ce que les Personnages ont dû faire comme vacarme, que Zavor Roln, même en pleine nuit, dorme encore. Si l'on est pendant la nuit au moment où les Personnages entrent dans cette salle, Roln sera bien présent, mais prêt à se battre et armé d'une arbalète. Il aura pris soin de renverser la table pour s'en faire un bouclier. Si les Personnages attaquent en plein jour, alors Roln ne sera pas dans sa chambre. Les Personnages trouveront alors l'arbalète et trente carreaux soigneusement rangés dans un coffre près du lit.

Zavor Roln



Attaque : 15 Détection : 16 Agilité : 14
Points de Vie : 30 Bdef : 3 VR : 7
Dégâts : 1d8 (arbalète lourde / 30), 1d6 (épée courte).

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	10

2	Jambe droite	10
3	Bras droit	9
4	Bras gauche	9
5-9	Corps	20
10	Tête	10

Zanvor choisira toujours le mode d'attaque le plus sûr, donc le plus distant possible. Ce n'est qu'en dernier recours, après avoir épuisé toutes les autres possibilités, en ce compris la fuite, mais pas la reddition, qu'il se résoudra à se battre en mêlée avec son épée courte. Zanvor peut user de magie. Son Pouvoir est de 9. Il ne le fera pas si ses PV tombent en dessous de 10. S'il est caché derrière sa table, il bénéficie d'une protection rendant toute attaque difficile. Augmentez dans ce cas son Bdef de 3 points.

- *Fouiller* : un coffre contient l'arbalète et les carreaux de Roln, sauf s'il s'en sert. Un autre coffre plus petit contient une petite réserve de dragons de bronze (150). Le reste des armoires contiennent des livres traitant de nécromancie et un ou deux livres religieux. Il y a aussi des effets personnels (vêtements, bijoux), une cruche de vin de qualité et un peu de nourriture.

6. Le laboratoire

Si les Personnages ont déjà éliminé Zanvor Roln et sauvé Arne Kelgran, alors le laboratoire ne sera plus d'un grand intérêt. Mais il y a beaucoup plus de chances que cette salle soit le théâtre de l'affrontement final. Deux grandes tables en bois sont disposées de chaque côté du tunnel d'accès, et chacune porte des morceaux de corps humains en état de décomposition avancés. Au centre, sur une table de pierre, gît un corps inanimé, cousu d'étranges et monstrueuses cicatrices, comme s'il avait été démembré et recousu ensuite. Un test en Diagnostic ou en Chirurgie permettra de conclure que le corps est bien mort mais qu'il s'agit d'une construction artificielle : les membres et divers organes ne viennent pas du même cadavre. Des tuyaux percent le corps par endroits, desquels s'écoulent des fluides colorés (il s'agit de décoctions qui préservent le corps du pourrissement).

Si Roln et Kelgran sont ici, ils travailleront à animer ce corps. Chaque heure qui passe, ils ont 5 pour cent de chances (non cumulables) d'y parvenir. Aux Joueurs de ne pas les laisser

faire. Arne Kelgran ne le fait que parce qu'il y est forcé. Dès que les Personnages feront intrusion, il s'arrêtera. Arne n'est plus assez fort pour combattre, mais il peut aider les Personnages comme indiqué en (4). Si, par hasard, la créature venait à être animée, Roln la lancerait immédiatement sur les intrus. Il lui faudra un peu de temps pour trouver sa pleine puissance et elle sera donc encore assez maladroite.

Créature



Attaque : 16	Détection : 14	Agilité : 12
Points de Vie : 35	Bdef : 3	VR : 7
Dégâts : 1d6 (poings)		

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	12
2	Jambe droite	12
3	Bras droit	10
4	Bras gauche	10
5-9	Corps	25
10	Tête	12

Mordhen Yush

Le serviteur de Zanvor Roln est un peu votre joker, en tant que Maître de Jeu. Il peut revenir dans les grottes quand vous le souhaitez. Si vous trouvez que vos Personnages ont la part trop belle, alors, utilisez-le pour leur tendre des pièges ou pour prêter main forte aux autres adversaires lorsque l'occasion s'en présente. Si au contraire vous estimez que la

partie est trop serrée pour les héros, alors laissez-le en dehors du coup. Il est payé pour défendre son maître, même s'il ne porte pas les morts-vivants et la nécromancie dans son cœur. Il préférera donc attendre que son maître soit menacé plutôt que de secourir des zombies. Si Yush arrive trop tard et qu'il se rend compte qu'il a failli à sa mission, il est possible de le raisonner et de lui faire renier son serment vis-à-vis du Culte du Dieu Unique. Lui-même n'est pas très croyant. Après tout, c'est un mercenaire.

Mordhen Yush



Attaque : 17 Détection : 14 Agilité : 13
 Points de Vie : 30 Bdef : 3 VR : 8
 Dégâts : 1d6+1 (masse de guerre), 1d6 (lance)
 bouclier, armure complète (sans casque 1d10).

D10	Partie du corps	PV
1	Jambe gauche	10
2	Jambe droite	10
3	Bras droit	10
4	Bras gauche	10
5-9	Corps	22
10	Tête	10

Conclusion

Une fois Roln (et éventuellement Yush) vaincus, une fois Kelgran libéré, les Personnages n'auront plus qu'à revenir au village de Pont-de-Pierre. S'ils ont agi avec discernement et si la mission est un succès, ils seront accueillis en héros au sein de la petite communauté. Edmar recevra la permission de son père pour remettre aux Personnages un

présent en guise de remerciement : un petit coffre de pierres précieuses pour une valeur de 500 dragons de bronze. S'ils reviennent avec un Yush converti, celui-ci fera amende honorable, surtout auprès du jeune Nesthen, et se mettra au service de la communauté, se révélant un excellent pêcheur.

Si les Personnages périssent au cours de l'aventure, ils seront pleurés par le village de Pont-de-Pierre, recevant pour chaque cadavre rapporté une tombe dans le cimetière du village. Mais les aventures ne s'arrêtent pas là et les Joueurs pourront repartir vers de nouveaux horizons en se créant de nouveaux héros.

Expérience

En page 103, vous trouverez le détail du calcul des Points d'Expérience. L'aventure n'est pas très difficile, mais elle présente tout de même son lot de dangers. Le fait de ramener Arne Kelgran vivant au village devrait suffire à accorder les dix points de la mission aux Personnages. L'interprétation des héros et la façon de jouer rapporteront chacune entre 1 et 10 points pour chaque Personnage.

Il sera aussi possible d'apprendre un tas de choses avec un professeur comme Arne Kelgran. Les Personnages peuvent passer un peu de temps avec lui pendant le voyage du retour pour se perfectionner dans un domaine des Sciences (Arne possède toutes les Compétences en Sciences à 16).

Et ensuite ?

A vous de voir. En cas de succès, les Personnages auront tout de même éliminé un missionnaire important du Culte du Dieu Unique et d'autres viendront enquêter sur ce meurtre d'un représentant du Dieu. L'occasion de mettre les héros en contact avec l'Inquisition, peut-être. Sinon, le monde de Skoryn vous appartient, désormais...