



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 4



## DÉFI POUR UN GUERRIER



Image © Wizards of the Coast

# DÉFI POUR UN GUERRIER

## UN SCÉNARIO POUR D&D 4, PAR BARON ZÉRO

**POUR 1 PERSONNAGE DE NIVEAU 4-6**

**Titre original :** Fighter's Challenge 2, TSR 9427, 1994

**Texte original :** Drew Bittner

**Traduction et adaptation 4E :** Baron Zéro

**Relecture et correction :** Freya Haukursdottr & Aegis

© Le Scriptorium, tous droits réservés

# INTRODUCTION

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de *D&D 4* : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Bestiaire Monstrueux*.

Ce scénario est une aventure un contre un. Elle est développée pour un très petit groupe ou pour permettre à un personnage solitaire de gagner un peu d'expérience avant d'entrer dans une campagne en cours. Cette aventure est prévue pour un guerrier de niveau 4 à 6.

Il est possible qu'un ou deux autres joueurs interviennent dans l'aventure. Il peut aussi s'agir d'un couple de PNJ qui, avec un peu de travail, peuvent être utilisés comme les serviteurs du PJ principal. L'un d'eux peut même endosser le rôle de la princesse Ariella.

Les MJ qui souhaiteraient inclure des joueurs supplémentaires sont invités à ajuster l'opposition afin de ne pas rendre l'aventure trop facile à terminer.

La section Background offre au joueur un résumé du cadre et des événements avant que l'aventure ne commence réellement.

Dans la première partie de l'aventure, La Tour, le personnage se retrouve impliqué dans une intrigue politique. Il doit sauver une princesse kidnappée et l'escorter au travers de territoires dangereux afin de la replacer sur le trône qui lui revient de droit.

L'aventure peut être considérée comme un test de survie, lançant le personnage et la princesse dans une série de situations dangereuses et de rencontres inhabituelles. Ces dernières incluent la rencontre d'un druide et d'un rôdeur, celle d'un seigneur mort-vivant et la confrontation finale avec la sorcière maléfique qui se trouve être le cerveau à l'origine du kidnapping de la donzelle.

## BACKGROUND

Le royaume de Tramilar est de nos jours un petit territoire, bien qu'il fut autrefois un puissant royaume. Mais la Grande Peste a changé tout cela. Balayant ce coin du monde il y a juste une vingtaine d'années, elle causa la mort

d'une grande partie de la population, jusqu'à ce que l'épidémie cesse aussi vite qu'elle était apparue. Elle laissa la terre vacillante, et la civilisation en ruines. Les régions au nord de Tramilar sont désormais sauvages et dangereuses, infestées de gobelins et autres monstres qui ont tiré avantage de la faiblesse du royaume.

Les secteurs encore peuplés sont couverts de terres arables, avec des forêts clairsemées et des collines rocheuses. La population est principalement composée de fermiers qui produisent la nourriture et payent les taxes. La déforestation progressive a fait disparaître les forêts du sud du royaume.

Le roi de Tramilar, Ormath le Juste, gouverne depuis trente années. Son sens de la justice est sa force de caractère sont admirés par le peuple, et sa plus grande ambition et de réclamer les régions nord du royaume.

Alfinor, le fils décadent et faible d'Ormath, attend d'hériter du trône, tandis que sa fille, la princesse Ariella se languit qu'un prince charmant lui demande sa main. Alfinor n'est que peu respecté par la population car il passe son temps à dépenser l'argent du royaume en jeu et en boisson. Ariella, quant à elle, est aimée pour sa gentillesse. Cependant, depuis peu, la princesse Ariella se comporte étrangement. Personne n'est capable de prédire ses soudains changements d'humeurs, ses caprices, ni les raisons qui la poussent à bouder dans sa chambre.

Les plus optimistes pensent que le comportement de la princesse n'est que passager. Les autres y voient un mauvais présage. Ces rumeurs ont rapidement fait le tour du territoire et beaucoup s'interrogent pour le futur du royaume.





## PREMIER CHAPITRE : LA TOUR

Tout commence par une calme journée d'un été précoce, loin dans les étendues sauvages. Sans une âme humaine à des kilomètres à la ronde, il est possible d'apprécier la beauté sauvage de la nature.

Le terrain autour du PJ est composé de collines herbeuses. Une forêt dense est visible juste au delà de la crête des collines. Après un dernier effort, s'étend enfin le Bois de la Terreur, et personne n'y est vraiment le bienvenu.

Un mur de troncs gris-brun tachés de vert, qui s'étend partout où porte le regard, confronte le personnage à un véritable raz de marée de végétation. Une obscure aura menaçante plane sur cette forêt avec des ombres profondes entre les arbres et dans les broussailles. Il semble que les bois attendent que le PJ entre pour se refermer sur lui.

Une petite brise se lève, apportant l'odeur fétide des marais dans le nez du personnage alors qu'aucune surface d'eau stagnante n'est visible dans les environs. Il n'y a non plus aucun des insectes communs aux marécages. Sur un test de Perception ou de Nature réussi (DD 13), le personnage remarque qu'il y a peu de bruits alentours et qu'aucun ne semble provenir du Bois de la Terreur.

Cette ancienne forêt a acquis son nom il y a de nombreuses années, car les voyageurs avaient tendance à disparaître fréquemment dans ses profondeurs verdoyantes. Qu'il s'agisse de soldats en armes ou d'un bûcheron solitaire, cela faisait peu de différence. Les monstres errants qui sortaient parfois du bois pour s'en prendre aux paysans nécessitaient une présence militaire vigilante. Le Bois de la Terreur a la réputation de dévorer ceux qui choisissent de s'y reposer, ce qui a favorisé les légendes effroyables sur cette forêt surnaturelle.

La brise retombe et le PJ peut entendre le son d'une femme qui crie, quelque part, tout près... Juste au delà d'une crête basse à l'est, le PJ peut voir une vieille tour en ruine construite dans une pierre grise, craquelée et piquetée. Sa base est entourée par des buissons sauvages et épineux. La tour se tient près d'un affleurement rocheux, qui est également couvert d'arbustes. Il y a une



chance (base 20 % + 1 % par point d'Intelligence et de Sagesse) que le PJ détecte l'entrée d'une petite grotte dissimulée derrière les plantes. Si le test est un succès, il peut s'en approcher. Écoutant attentivement (test de Perception DD 20), il peut entendre des voix murmurer en gobelin (si le personnage comprend cette langue, il se rend compte qu'ils sont en train de jouer). Si le test est un échec ou que le PJ ne s'est pas approché de l'entrée, les gobelins lui réserveront une surprise pour plus tard.

Un coup d'oeil à la tour révèle une structure ancienne et brisée. Des briques sont manquantes et les murs sont fissurés. Des tuiles tombées du toit reposent entre les débris de mortier et de roche, tandis que de la vigne sauvage grimpe sur les murs.

La porte est une pièce massive en chêne, renforcée de bandes de fer et liée au mur par de robustes charnières. La poignée supporte une vieille serrure. Elle n'est pas verrouillée.

Derrière la tour, un corral rustique a été construit. Un petit cheval broute l'herbe éparse dans cet enclos, hennissant lorsque le PJ apparaît mais ne faisant rien de plus. Une selle et des éperons à la taille d'un être humain ont été posés à califourchon sur le corral et sont couverts d'une bâche. Le reste de la zone derrière la tour est densément planté de mauvaises herbes et de petits buissons. Aucune entrée n'est visible depuis cet endroit. La voix féminine semble provenir de l'intérieur de la tour, depuis une meurtrière qui sert de fenêtre.

Il est possible d'entrer dans la tour en l'escaladant ou en descellant un des moellons craquelés. Escalader le mur nécessite un test d'Athlétisme (DD 15), quant aux pierres, beaucoup sont branlantes et peuvent être extirpées sur un effort modéré, sur un test de Force (DD 12). Il est probable que le PJ veuille escalader la tour, mais vous veillerez à ajuster les descriptions et rencontres si le joueur vous présente un plan raisonnable.

Le plus bas niveau de la tour est dominé par une cage de fer de bonne taille dans laquelle repose une femme superbe. Le sommet de la cage est recouvert de planches qui offrent une faible protection contre les intempéries.

Il y a de nombreux débris et des roches au sol, la plupart semblant provenir des étages supérieurs. Un escalier maintenant en ruines s'enroulait autrefois le long d'un des murs. Si le PJ étudie l'escalier depuis la fenêtre, il s'apercevra rapidement que ce qu'il en reste ne supportera pas le poids d'un homme en armure. Une corde est donc nécessaire pour descen-

dre en toute sécurité. Grimpant plus haut, le PJ peut voir un énorme trou dans le toit. Ce trou explique les planches qui protègent la cage de la captive, mais ne donne aucun indice sur ce qui a pu le causer.

Les étages supérieurs ont été détruits par la force, créant un grand espace à l'intérieur de la vieille structure. Là où se trouvaient autrefois les étages ne restent plus maintenant que des rebords tranchants. Le premier étage se trouve à 4,50 mètres du sol, le second à 9 mètres. Il n'y a que 1,80 mètre entre cet étage et le toit. Chaque corniche est large de 1,50 mètre, permettant au jeune dragon noir qui garde les lieux de se cacher ainsi que son trésor.

Bien que la poussière recouvre tout, une étrange odeur flotte dans la tour. C'est une odeur musquée, une sorte de mélange entre du cuir moisi mélangée à celles des excréments.

Dans l'intervalle, la demoiselle en détresse hurle : « Est ce qu'il y a quelqu'un ? S'il vous plaît, si vous m'entendez, sauvez moi ! »

Il y a 50 % de chance qu'elle détecte le PJ lorsqu'il regarde par la fenêtre, elle crie alors : « Vous ! Ô mon sauveur ! Vous avez entendu mes appels ! S'il vous plaît ! Faites aussi vite que vous pouvez, libérez moi ! Avant que la bête volante ne revienne ! »

Ses hurlements ont 20 % de chance d'attirer le dragon qui garde la tour avant que le PJ n'ait eu le temps de l'escalader ou d'entrer par la porte principale. Si cela se produit, le combat se déroule à l'extérieur, où le dragon peut utiliser à son avantage sa capacité à voler. Les cinq gobelins qui se cachent dans la grotte font quant à eux leur apparition en 1d4+2 rounds pour assister le dragon (c'est le temps qu'il leur faut pour venir jeter un oeil dehors et retourner s'équiper). Leur tactique de combat dans cette situation est simple, l'un des leur tire sur le PJ tandis que les quatre autres se rapprochent de la princesse pour sécuriser les lieux, et la maintenir au sol si nécessaire.

## Gare au Dragon

Pénétrer la tour peut sembler étonnamment facile. En dépit de son apparence formidable, la porte peut être ouverte sans difficulté. La serrure n'est pas brisée, mais c'est la porte qui n'est pas verrouillée (aucun des gobelins ne possède la clef).

Le sol de la tour est recouvert de déchets divers. Progresser dessus n'est pas dangereux, mais le PJ n'avance qu'aux 2/3 de sa vitesse normale,



afin de conserver son équilibre. Seuls les PJ avec une Dextérité d'au moins 15 ou compétents en Acrobaties se déplacent à leur vitesse normale. Si le PJ entre dans la tour sans avoir été repéré, le dragon se laisse tomber de ce qu'il reste du toit pour l'attaquer. Le personnage a droit à un test de Perception (DD 15) pour entendre des ailes de cuir battant lentement dans le silence de la tour. Si le PJ n'entend pas la créature approcher, la princesse peut l'alerter en poussant un hurlement strident. Le dragon a caché son trésor sur la corniche du premier étage. Il est composé de 700 pièces d'or et de six gemmes pour un total de 2195 pièces d'or.

Le dragon reste le plus longtemps possible dans les airs afin d'utiliser au mieux son attaque de souffle acide. Cependant il finit par s'apercevoir qu'il pourrait blesser la princesse avec les projections et se pose pour attaquer avec ses griffes. Il subit alors les mêmes pénalités de mouvement que le PJ.

## La princesse

Lorsque le dragon est vaincu, le PJ dispose d'un moment pour faire connaissance avec la jeune dame pour laquelle il a combattu. La cage de fer est bien évidemment fermée et le mécanisme est de qualité

(test de Larcin (DD 20) de Dex (DD 25), ou de For (DD 18)).

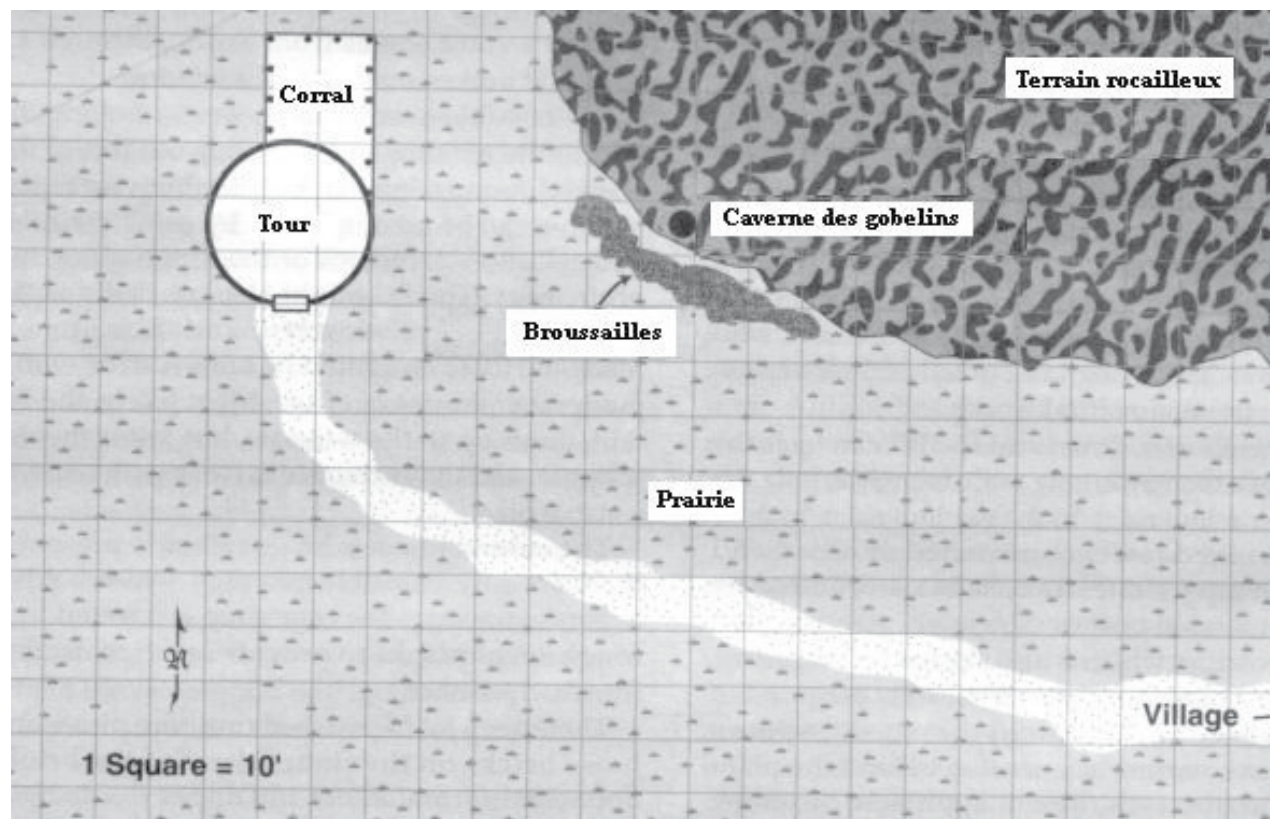
« Vous avez tué un dragon ! s'exclame t'elle. Vous êtes certainement un puissant guerrier ! Êtes vous venu pour me sauver ? »

Ariella est une jeune femme adorable de dix-huit ans, avec de long cheveux et de grands yeux d'émeraude, vêtue d'une veste lavande et d'une longue robe grise en lambeaux. Elle porte des pantoufles lavandes sur ses pieds délicats.

Ariella est une personne bien intentionnée, et n'est pas vraiment habituée à vivre en dehors de son palais. Elle est têtue, et le MJ ne devrait pas hésiter à jouer sur ce trait de tempérament lors de la partie.

Sa voix, lorsqu'elle s'adresse au PJ, est musicale et chantante.

« Mais qu'est ce qui a bien pu vous retenir, au nom du Grand Roi Ormath ? Je suis enfermée ici depuis quatre jours ! Ne savez vous pas qu'il est très difficile pour une princesse d'attendre ? Attendez un instant, je ne vous reconnais pas. C'est bien mon père qui vous envoie ? Vous n'êtes pas un brigand au moins ? » À ce moment, le PJ peut se présenter. S'il est de noble naissance, il gagne un bonus de +2 lors de toutes ses interactions avec la princesse, sinon il subit un malus de -1 de "précaution" (mais un sauveur reste un sauveur après tout).



Ariella lui déclare qu'elle est la princesse de Tramilar, un royaume situé juste au sud du Bois de la Terreur, qu'elle a été kidnappée il y a quatre jours et qu'elle est heureuse d'être enfin libre. La cage est fermée, mais elle ne sait pas où se trouve la clef. Ariella insiste sur le fait que la clef doit se trouver quelque part.

Le PJ peut essayer de briser ou de forcer la serrure, ou il peut tenter de localiser la clef. Entre temps, les cinq gobelins approchent pour affronter l'intrus. Ils ne sont pas très disciplinés ni préparés et ils n'ont aucune chance de prendre le héros par surprise.

« Je suis sûre qu'il y a une clef, dit la princesse, car ce sont des gobelins qui m'ont enfermée ici, et le plus gros d'entre eux me ramène chaque jour à boire et à manger. »

« Des gobelins ? »

« Oh, je pensais que vous étiez au courant, dit-elle, contrite, il y a des gobelins pas très loin d'ici, qui montent la garde – ou qui sont supposés monter la garde. Peut-être sont-ils partis. Ils n'avaient certainement pas intérêt à traîner dans les parages avec ce terrifiant dragon ! Ils ne venaient que pour m'apporter de l'eau et de la nourriture. Ils sont si horribles ! Oh ! Ils sont ici ! »

Le PJ se retourne et aperçoit deux gobelins dans l'encadrement de la porte. Surpris de découvrir le dragon mort, ils hésitent à s'approcher et essaient d'empêcher le PJ d'atteindre la porte (qui est la seule position défendable des environs contre cinq adversaires). Il doit faire un test de Dex ou d'Acrobaties (DD 15) pour atteindre la sortie sur le sol traître avant que les gobelins ne soient tous entrés.

Un des monstres (le caporal en charge de l'escouade) utilise un arc court depuis la relative sécurité de l'extérieur. Deux autres ont des lances et les deux derniers des épées courtes. Ils essaient d'entourer le PJ et de le frapper dans le dos.

Les gobelins se battent jusqu'à ce que deux d'entre eux soient tués ou que quatre aient perdu au moins la moitié de leurs points de vie. S'ils échouent alors à un test de Volonté, ils fuient en direction du terrain rocaillieux à l'est, le caporal couvrant la retraite de ses hommes avec son arc s'il est encore en vie.

Les petits monstres verts possèdent peu de choses : un total de 79 pièces d'argent et 41 pièces de cuivre, ainsi que trois bouteilles de vin de qualité moyenne et des rations de nourriture pour trois jours peuvent être récupérées.

Le caporal possède la clef de la cage, qu'il laisse tomber dans sa fuite. La princesse est enfin libre et sort de sa prison d'une démarche élégante.

## Le choix d'une direction

Une fois sortis de la tour, le joueur et Ariella peuvent maintenant choisir la direction à prendre pour rejoindre le royaume de la princesse.

Ariella a entendu les gobelins dire que la Route de la Forêt n'était pas très loin à l'est. Tramilar se trouve directement au sud, de l'autre côté du Bois de la Terreur.

« J'ai entendu dire que ces bois sont dangereux, mais nos chasseurs disent que cette réputation est exagérée. Ils déclarent que si une personne n'est pas capable de revenir vivante du Bois de la Terreur, cela est uniquement dû à son incompétence. Est-ce que nous allons traverser les bois ? Ils ne devraient pas être si terribles pour un tueur de dragons comme vous ? »

Traverser le Bois de la Terreur et les falaises rocheuses qui mènent à la demeure d'Ariella prendra environ une semaine. Le passage vers l'ouest, par la dangereuse Cote des Pirates, est plus court, mais les corsaires sont connus pour se jeter sur les voyageurs sans défense ou isolés.

Ariella encourage le personnage à suivre la piste de la forêt, spécialement parce qu'elle a toujours voulu vivre une "vraie aventure", et qu'elle ne veut pas rentrer chez elle trop tôt. Elle est certaine que son père et son frère se font un sang d'encre de sa disparition. « Si nous chevauchons vite, nous pouvons être à la maison dans quelques jours à peine, dit-elle. Sellez le cheval, guerrier, et quittons vite ce terrible endroit ! »

Bientôt, alors que la dernière sangle est bouclée, le son d'un cheval en approche se fait entendre depuis derrière la tour. Il s'agit de Vorok-un-œil. Un spectaculaire guerrier demi-orque qui n'est pas très heureux de voir le PJ et Ariella grimper à dos de cheval. Vorok s'approche lentement et confiant. Il sourit d'un air mauvais en regardant le PJ et dit : « Bien, qu'avons-nous là ? La petite demoiselle s'est trouvée un héeéros. Peut-être que le héeéros va finir en civet ce soir, ha ha ! » Il cravache son cheval et balance sa hache paresseusement tout en avançant.

Si le PJ ne souhaite pas se battre contre Vorok, il peut tenter de le distancer en réussissant trois tests de Nature (DD 20) ou de Sagesse (DD 22) consécutifs. Durant ce temps, Vorok essaye d'engager le combat avec le personnage jusqu'à ce qu'il le rattrape ou qu'il soit totalement distancé.

Le PJ peut se désengager du combat et tenter une nouvelle fois de fuir sur un nouveau test de Nature.

Vorok donne la chasse au PJ et à Ariella jusqu'à ce qu'ils atteignent les abords du village goblin (ces gobelins font partie d'une tribu ennemie de la sienne). Cette attaque devrait troubler le joueur qui pensera peut-être que Vorok a été embauché par les gobelins pour l'éliminer.

Cette peur s'évaporerait lorsque Vorok tournerait les talons à l'approche du village goblin ! En réalité, Vorok connaît le bruit de la corne qu'utilisent les gobelins pour avertir les sentinelles de la présence d'intrus. Tuer ou désarçonner Vorok empêche le demi-orque de troubler les gobelins par sa présence.

Vorok se moque totalement que le PJ et Ariella tombent entre les mains de ces gobelins, car il a un espion parmi eux, Gunk (voir plus bas).

## SECOND CHAPITRE : LE VILLAGE GOBELIN

Une courte chevauchée amène le PJ et Ariella des plaines jusque dans le sous bois. La lumière du soleil passe au travers des branches, effaçant les ombres et chassant la peur. Cette partie de la forêt est accueillante et magnifique et Ariella le remarque facilement. Elle utilise ce fait pour prouver au joueur que la mauvaise réputation du Bois de la Terreur est sûrement exagérée.

La Route de la Forêt se termine rapidement par une fourche. La route droite marque le début d'un chemin forestier, celle de gauche monte vers des collines rocheuses. Au pied de cette route se tiennent deux guerriers gobelins. L'un d'eux porte une corne de bronze dans laquelle il souffle dès qu'il aperçoit les deux compagnons. Le son alerte un groupe de huit gobelins qui patrouille sur le chemin forestier (en d'autres termes, ces gobelins sont capables d'intercepter le héros et Ariella même s'ils fuient à l'opposé des sentinelles). Quatre gobelins de plus se tiennent dans les branches des arbres et tirent chacun une fois si les aventuriers tentent de faire demi-tour. Les autres monstres sont équipés d'épées courtes et de lances, ainsi que de chaînes pour d'éventuels prisonniers. Ils attaquent pour capturer, non pour tuer, car ils ont besoin d'esclaves pour leurs mines.

Le village des gobelins est difficile à éviter. Une des options pour éviter le combat consiste à che-



vaucher par le chemin de droite où une girouette pointe vers l'est accompagnée d'un symbole de griffe de dragon (un symbole local de danger). Si le PJ est prudent et prend des précautions particulières, il n'y a que 15 % de chance que les gobelins le repèrent. Il est aussi possible de couper à travers bois et de longer la piste, mais Vorok s'attend à cette manœuvre.

### Le village goblin

Ce village repose sur une spacieuse corniche rocheuse de 48 mètres sur 60, et est constituée de cinq bâtiments grossiers construits en pierre, d'une taille moyenne de 18 mètres sur 12. Ces bâtiments forment un cercle autour d'une fosse circulaire de trois mètres de large. Ce puits sert à allumer le feu pour la nuit, et occasionnellement d'arène pour les combats de gladiateurs. Une grotte au nord-ouest mène aux mines des gobelins, où les esclaves travaillent durant le peu de temps que dure leur vie. (Ces mines ne sont pas décrites ici et à moins que les choses ne se déroulent vraiment mal, le PJ et sa compagne n'auront pas à les visiter.) Près de la mine se trouve un corral où le groupe pourra bientôt trouver un nouveau cheval.

Si le PJ et Arielle sont capturés, ils sont emmenés dans la fosse centrale face à l'entrée de la mine. La population entière du village vient alors observer les nouveaux prisonniers. Il y a 24 femelles et 15 enfants. Khurm, le roi, arrive ensuite avec 8 guerriers pour inspecter le potentiel et la valeur des esclaves.



Il jette un coup d'œil à Ariella et à ses vêtements luxueux et d'allure noble. « *Vous êtes une belle jeune femme, dit-il en langue commune, votre père doit être inquiet. J'espère qu'il paiera pour votre retour ! Probablement un coffre plein d'or, je pense. Vous allez nous dire où il se trouve et nous verrons si son amour pour vous est plus important que son or, hein ?* »

Il ricane de sa propre blague, puis se tourne vers le PJ. « *Vous, dit-il, vous semblez fort ! Vous portez une armure et des armes. Un guerrier sûrement ?* »

Si le PJ ne répond pas, un des gobelins le pousse avec la pointe de sa lance, l'incitant à répondre. Une réponse positive amène un sourire désagréable sur le visage de crapaud du roi gobelin.

« *C'est bien ! Nous n'avons pas eu de sport depuis l'hiver dernier ! Vous allez combattre ! Écoutez mon peuple ! Nous allons avoir un combat aujourd'hui.* »

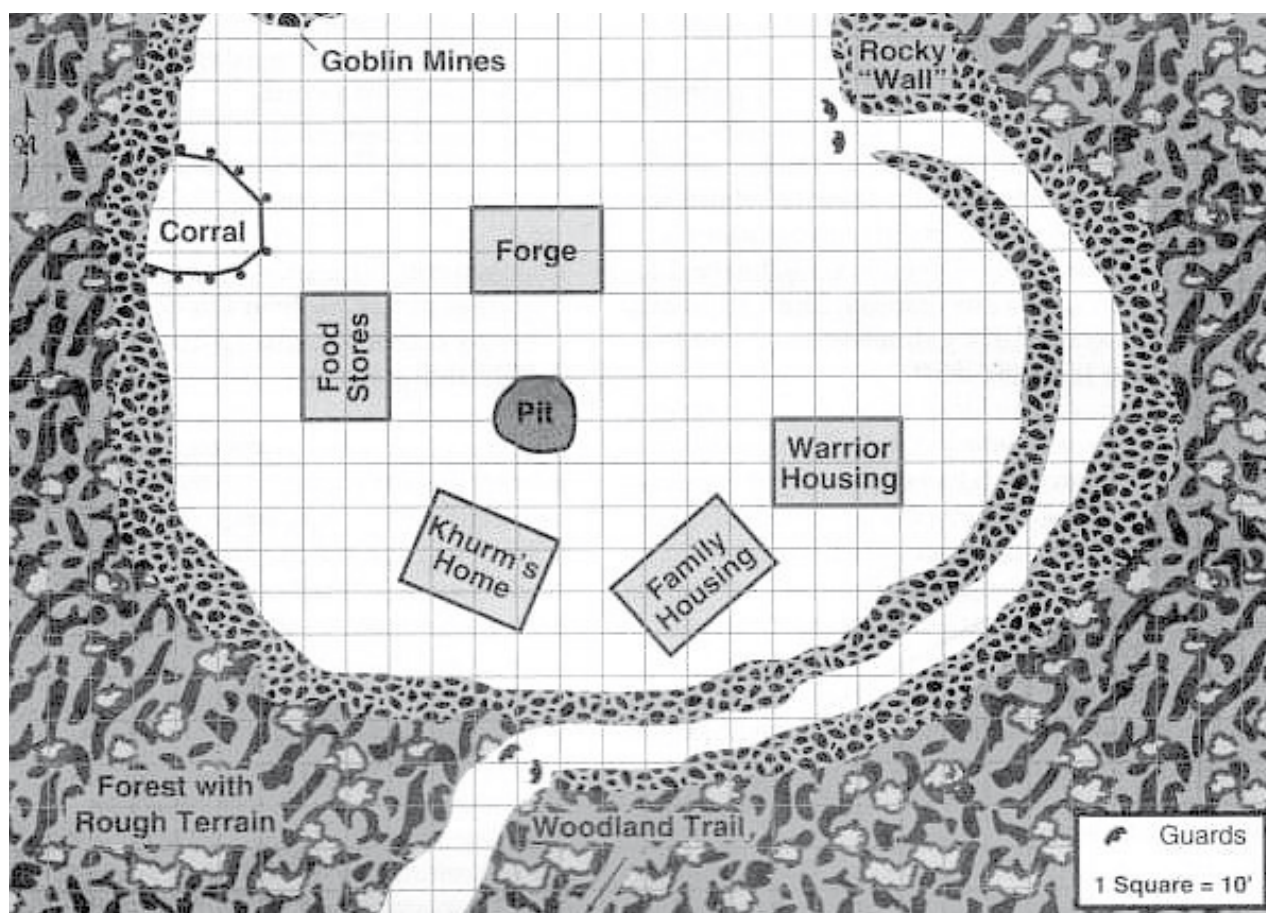
Ce n'est pas une requête. La princesse est alors sortie de l'arène et les armes du PJ lui sont rendues. Khurm marmonne pour lui-même au sujet de la fabuleuse rançon qu'il va demander pour la libération de la jeune fille, et lui retire ses menottes (il sait qu'elle ne fuira pas seule dans les bois). Khurm ne souhaite pas que le PJ soit tué durant le duel et il arrête son champion lorsqu'il tombe inconscient.

## Khurm le Roi Gobelin

Khurm est un gros gobelin, bien qu'il ne soit pas très fort, il possède le gabarit d'un hobgobelin, et son Intelligence et sa Sagesse sont respectivement de 12 et 13. Il maintient sa position grâce à la manipulation et à l'intrigue. Son seul objet magique est une *dague +1 (+3 contre les lycanthropes)* qu'il porte en permanence sur lui. Le PJ peut avoir l'opportunité de la lui dérober s'il arrive à approcher le roi durant sa fuite.

Le PJ peut noter sur un test de Sag réussi (DD 14) qu'aucun des gobelins présents autour de lui n'est particulièrement dangereux. Lorsque le combat commence, le champion du roi fait son apparition. Un volumineux individu engoncé dans une armure de cuir, le champion est un demi-ogre nommé Hragh !

Hragh n'est rien de plus qu'un gladiateur, massacrant ses adversaires violemment plutôt que dans un ballet artistique digne des plus grands bretteurs. Il sait qu'il ne doit pas tuer le PJ, mais il peut lui rendre la vie désagréable, même si le plaisir du combat n'y est pas.







Ariella regarde le combat entre ses doigts, les yeux à demi-fermés. Elle lance des encouragements au PJ et tremble lorsqu'il est blessé par le demi-ogre.

S'il perd face au monstre, son corps inconscient est emmené dans la réserve de nourriture, où il reste enfermé jusqu'à ce qu'il recouvre ses esprits et parte travailler dans les mines. L'évasion nécessitera alors un peu de travail de la part du MJ.

Si le PJ tue le demi-ogre, les gobelins sont pris par surprise le temps d'un assaut, donnant une chance au joueur d'attraper Ariella et de s'évader. Puisque tous les villageois sont rassemblés autour de l'arène/fosse à feu (et sont trop confiants dans les capacités de Hragh), ils n'ont aucune arme. Les soldats sont captivés par le combat et sont lents à réagir aux ordres furieux hurlés par Khurm, mais ils essaient quand même de suivre le PJ et la princesse aussi vite qu'ils le peuvent.

Avec leur capacité de déplacement supérieure, les fugitifs ne devraient avoir aucun souci à distancer leurs agresseurs. Mais les événements se retournent contre le PJ lorsqu'il atteint sa monture d'emprunt qui est enfermée à l'opposé du chemin forestier. De plus, tout l'équipement qui était resté dans les saco-

ches sur les anciennes montures est perdu.

Si la situation devient réellement désespérée, le personnage peut prendre un otage. Capturer Khurm durant l'évasion empêche toute attaque, mais provoque une longue chasse de la part des guerriers gobelins. D'ailleurs Khurm n'arrête pas de clamer qu'ils paieront pour cette indignité à sa personne ! (En terme de jeu, le MJ pourra créer une rencontre supplémentaire lorsqu'ils atteindront la chaumière du druide ou le bosquet des araignées. 1d4-1 gobelins les rejoindront à ce moment et devront être tués ou chassés.)

Si toutes ces options échouent, l'espion de Vorok, un goblin couard, nommé Gunk, approche du personnage et de la princesse en leur disant qu'il est un ami. Il rend au PJ ses armes et les mène hors du village. Il ne les aide par contre pas à récupérer leurs chevaux car le corral est gardé en permanence. Il les emmène directement là où Vorok les attend pour une embuscade. Celui-ci gagne un assaut de surprise. Il essaye de tuer le PJ et de faire Ariella prisonnière pour son employeur, Zharta la sorcière. Ce combat prend place suffisamment loin du village pour que les gobelins ne s'en rendent pas compte.

## TROISIÈME CHAPITRE : LA ROUTE DE LA FORÊT

Plus le PJ s'éloigne du village goblin et plus les dangers s'espacent. Les bois deviennent rapidement denses, et très peu de lumière arrive à passer au travers du feuillage. Les sons audibles habituellement, même près du village goblin, s'estompent jusqu'au silence presque total, créant un calme surnaturel.

Bien qu'il n'y ait pas de danger ou de monstre errant dans cette partie du Bois de la Terreur, l'atmosphère est obscure et lourde de menace. Ariella est très nerveuse, marmonnant des prières ou chantonnant des comptines pour ne pas se mettre à hurler.

Il faut quatre heures de voyage à travers les bois avant d'atteindre un endroit sûr (la chaumière du druide). Alors que la maison du druide approche, la piste coupe une zone de vieux arbres entourés de buissons denses. Les broussailles épineuses semblent vouloir se saisir du PJ et de la princesse, mais ne s'accrochent que dans leurs vêtements. Comme ils traversent cette bande de forêt, une trouée lumineuse se dessine en avant de la route. Un petit ruisseau peut être entendu le long de la piste. Ariella semble contente à cette lueur d'espoir.

« Ah, le salut ! De l'eau fraîche ! Dépêchons-nous et allons voir ça ! » Ariella presse le PJ d'accélérer jusqu'à ce qu'ils atteignent la trouée. Le petit groupe arrive bientôt en vue d'une clairière entourée de ronces, dont la monotonie n'est brisée que par une route de pierres qui mène à la porte d'une petite demeure, entourée d'un jardin. Vous voyez des laitues, des carottes, des tomates, des potirons et même des citrouilles.

Derrière se trouve une corde à linge sur laquelle sèchent une chemise et deux pantalons. Si le groupe ne pénètre pas dans la clairière, le PJ peut entendre un cri d'oiseau (un test de Nature (DD 15) révèle que ce cri n'est pas un signal goblin). La porte s'ouvre bientôt et un homme entre deux âges en sort.

Kesryk est un individu aimable et amical. Il repère rapidement le PJ si celui-ci est resté caché.

« Jeune homme, vous ne devez pas être confortablement assis dans les ronces ! Approchez donc et venez partager ma demeure ! Oh, vous ne voyagez pas seul ! Désolé, ne l'aurais-je pas vu ? »

Malgré son apparence amicale, Kesryk est prêt à tout. Son familier, un énorme ours brun, n'est pas loin et rapplique en chargeant si le druide siffle.

L'ours s'appelle Voro et il est très protecteur envers son maître. Kesryk invite le PJ et Ariella à partager son dîner. Si le héros s'avance seul dans la clairière, il entend un cri perçant quelques instants plus tard : c'est Ariella qui s'est empêtrée dans les ronces. Sa robe magique l'a protégée des égratignures, mais elle n'est pas contente d'avoir été laissée là. « Vous n'avez pas honte de m'avoir abandonnée dans la forêt, où toutes sortes de bêtes sauvages auraient pu m'attaquer et me dévorer ? » Lorsqu'elle aperçoit l'ours, elle hurle et il faut beaucoup de diplomatie afin de la calmer et de la faire entrer dans la maison.

Kesryk connaît Ariella et il est très étonné de la trouver aussi loin de son château. Il est très inquiet depuis la semaine dernière, car de nombreux arbres ont été coupés dans les bois. Ses "sources" lui ont appris que le prince Alfinor est responsable, ou au moins qu'il a donné sa permission aux bûcherons. Le druide tente alors de persuader Ariella de faire cesser ces pratiques une fois de retour chez elle.

Pour l'instant, Kesryk leur offre l'hospitalité de sa maison, ce qui inclut un repas. Kesryk est végétarien et la nourriture est composée de fromage, fruits et salade verte, complétée de blé. Une fois le dîner fini, le druide offre de partager ses connaissances des bois avec le PJ afin de faciliter leur voyage :

- S'ils suivent la même piste, ils arriveront bientôt sur un pont qui enjambe une rivière. Le gardien est agressif et pourrait provoquer le PJ en duel pour le droit de passage.
- Il y a des araignées géantes dans les bois, bien qu'elles ne se risquent pas près de la piste.
- Plus loin dans les bois se trouve la tombe d'un ancien héros. Peu de personnes s'y rendent désormais, bien qu'elle fut autrefois un lieu de pèlerinage important.
- Parce que la forêt est sombre, plusieurs monstres qui ont peur de la lumière du jour rôdent dans ses profondeurs. Ils doivent donc faire très attention et ne pas hésiter à fuir s'ils rencontrent quelque chose de vraiment dangereux.

Kesryk accepte que le PJ et Ariella passent la nuit chez lui, car il y a peu d'endroits sûrs dans les bois. Il peut aussi soigner le héros s'il est grièvement blessé. Ariella insiste pour payer le druide pour sa générosité, mais comme elle n'a pas d'argent, c'est le PJ qui s'y colle. La nuit est très calme, sauf que Voro peut être entendu en train de renifler autour de la hutte. Une fois ou deux, des bruits sourds peuvent être entendus tandis qu'il met en fuite quelque chose hors de la clairière.



Au matin, Kesryk prépare un rapide petit déjeuner et rassemble quelques provisions qu'il remet à Ariella. Il y a assez de nourriture pour trois jours. « *Vous devrez chasser si vous voulez de la viande*, dit-il. Il a aussi trouvé des vêtements de marche pour la princesse, notamment une cape, des chaussures et deux vieilles couvertures. *Vous aurez besoin de vêtements plus solides pour traverser les bois, ma chère, et je ne peux vous laisser repartir ainsi vêtue !* »

Si les deux voyageurs lui demandent de les accompagner, il déclare qu'il est désolé, mais qu'il doit rester pour veiller sur les bois. Kesryk et Voro les regardent donc quitter la clairière et les saluent.

Si le MJ le souhaite, un autre joueur peut endosser le rôle du druide, il devra cependant adapter les rencontres suivantes afin de conserver l'intérêt de la partie.

## QUATRIÈME CHAPITRE : TOILES D'ARAIGNÉE

La journée passe sans événement particulier. Alors qu'ils avancent rapidement, la forêt devient plus épaisse et menaçante. Les arbres sont noirs et oppressants. La piste ne mesure dorénavant pas plus de 1,20 mètre de large.

« *Au secours, au secours, voyageurs !* » entendez-vous depuis les arbres. Levant la tête, les aventuriers peuvent apercevoir un homme enfermé dans une sorte de linceul gris et sale.

Rampant dans les arbres se trouvent trois grosses araignées, qui ont l'air de vouloir ajouter le PJ et la princesse à leur garde-manger. Le combat débute aussitôt. Avec un peu de chance et un test d'Acrobaties ou d'Athlétisme (DD 22), il est possible de libérer Rhobodan avant que le combat ne débute, mais il subit un malus de -1 à tous ses jets d'attaque à cause du poison des araignées qui coule dans ses veines. Le mouvement du PJ est réduit de moitié pour cette rencontre, à cause des branches et des arbres qui encombrent le terrain ; par contre les araignées sautent d'arbre en arbre et sont très mobiles. Dès que deux des monstres sont tués, la troisième retourne se cacher dans les arbres, abandonnant son trésor. S'il s'en sort trop facilement,

deux nouvelles bêtes peuvent venir voir ce qui se passe et combattre la "proie" au sol.

Le trésor des araignées est répandu sur le sol : il y a de nombreux ossements et autres débris. Le PJ peut trouver 80 pièces d'or, 112 pièces d'argent et une petite bourse contenant une *potion de rétablissement*. Une fois les araignées chassées ou tuées, l'homme prisonnier de leurs toiles peut être facilement libéré. Bien qu'il soit affaibli par le poison, il arrive à sourire. « *Merci mes amis ! Je suis Rhobodan, le magnifique ménestrel et barde, conteur de légendes et interprète des plus grandes ballades. J'en écrirai bientôt une nouvelle pour commémorer cette grande bataille !* »

Rhobodan est un homme mince, beau et charmant, ce qui lui facilite les contacts avec autrui. Il a peur de se battre et ne le fait que s'il ne peut fuir ou se cacher. Il est très intéressé par l'histoire de la princesse et insiste pour lui venir en aide.

Comme la nuit tombe, il propose de les accompagner un peu. Il dispose de torches au cas où le PJ en serait dépourvu. Il emmène le groupe jusqu'à une petite clairière avec suffisamment de bois sec pour allumer un petit feu.



## CINQUIÈME CHAPITRE : LE ROI DE LA FORÊT

La journée suivante se lève sur un ciel clair et dégagé, la lumière du soleil perce à travers les bois. Après le petit déjeuner, les aventuriers reprennent leur route sur une piste qui s'élargit de nouveau et semble plus fréquentée, bien que rien n'indique qui en sont les utilisateurs. Rapidement, le son de l'eau se fait entendre. Au détour du chemin, le PJ peut voir une rivière étroite qui coupe la route. Elle est enjambée par un pont de bois en bon état. Posté devant se trouve un homme de grande taille qui tient un bâton.

« *Hola, voyageurs ! Je suis le Roi de la Forêt, et je suis le propriétaire du pont ! Qu'êtes vous prêts à m'offrir en échange de son usage ?* »

Le Roi de la Forêt est un rôdeur solitaire, il défie tous ceux qui passent lors d'un duel au bâton. Rhodoban, en tant que barde, est exempté du combat. En échange, le Roi lui demande poliment s'il peut lui faire la faveur d'une simple chanson comme paiement. Le pont mesure 10 mètres de long sur 1,50 de large, et il n'y a pas de main-courante pour se retenir. Il est suffisamment solide pour que deux chevaux puissent traverser en même temps.

Le Roi de la Forêt ne s'inquiète pas de la présence des gobelins, mais les affronte souvent lorsqu'il se trouve dans leur partie de forêt. Le PJ peut essayer de traverser ailleurs s'il ne veut pas combattre, mais la rivière est rapide et peut être difficile à traverser. Si le héros demande à l'homme ce qu'il veut en échange du droit de passage, il sourit et dit :

« *Seulement un petit combat avec vous, mon bon ami ! Prenez un de ces bâtons et essayez de me faire tomber du pont. Allez venez !* »

Il y a plusieurs bâtons près du pont. Le combat n'est pas fait pour blesser ni tuer. Le Roi assure au PJ qu'il ne s'agit que d'une épreuve amicale et l'invite à retirer toute armure métallique car, s'il était assommé, il se noierait probablement. Si le joueur refuse le duel, le Roi grommelle dans sa barbe à propos du manque de courage de la nouvelle génération, mais déclare accepter une douzaine de pièces d'or pour laisser passer le groupe.

Lors du combat, si un des deux adversaires réussit un 20 naturel sur son jet pour toucher, sa victime doit réussir un test de Dex (DD 18) ou tomber dans la rivière et parcourir une quarantaine de mètres

avant de trouver une branche à laquelle s'accrocher. Si le PJ assomme le Roi, il est déclaré vainqueur et immédiatement comme un ami. Si c'est l'inverse qui se produit, le Roi rigole et congratule le PJ sur sa magnifique chute. Ariella ricane d'un air enjoué, tandis que Rhobodan l'aide à se sécher. Une fois cette épreuve achevée, le Roi sort une outre de vin pleine d'une eau au goût merveilleux. Il s'agit en fait d'une *potion de guérison*. Marle explique qu'il y a un proche bassin où l'eau est magique et curative.

« *C'était un match loyal, mon ami*, dit Marle, l'air ravi. *J'ai rarement trouvé ici des personnes prêtes à jouer avec moi d'une manière aussi courtoise. Que faites-vous dans ces bois ?* » Si le groupe explique la situation, Marle est attentif et intéressé, mais il ne peut fournir beaucoup d'aide. Il a fui Tramilar il y a plus de sept ans, lorsque le jeune prince l'accusa d'être un criminel. Il ne rentra jamais pour affronter la justice du roi Ormath le Juste avec le prince contre lui. La princesse reconnaît ne pas être au courant de cette histoire, mais promet de glisser un mot au roi lorsqu'elle sera rentrée à Tramilar.

S'il est interrogé, Marle dit qu'il y a des gobelins peu avant l'orée de la forêt. « *Cette vermine est partout depuis que la peste a décimé Tramilar et son armée, et ils n'aiment pas ceux qui traversent leur territoire.* »

## SIXIÈME CHAPITRE : COUPER PAR LA PASSE

Finalement, une lueur apparaît au loin, sur la piste qui rétrécit rapidement pour ne plus mesurer que moins d'un mètre de large. Des broussailles que le PJ doit couper terminent la piste de la forêt. Alors que les trois personnages atteignent la sortie du Bois de la Terreur, un dernier obstacle se dresse entre eux et le royaume de Tramilar. Connu sous le nom de la Barrière Rocheuse, ce rempart de pierre est très difficile à traverser directement. Connue pour ses résidents trolls et ogres, la face sud de la barrière rocheuse est en fait la frontière nord de Tramilar. Traverser la barrière est le chemin le plus direct pour atteindre la demeure d'Ariella.

La route la plus connue pour traverser la barrière est nommée, avec justesse, le Passage, et coupe au travers de la roche. Cependant, le groupe aura sans doute besoin d'un peu de temps avant de la trouver, et une troupe de gobelins approche par l'ouest.



Ces monstres sont armés d'épées courtes et trois d'entre eux ont des arcs. Les guerriers n'approchent pas avant que les archers n'aient commencé à tirer. Le but de cette rencontre est de pousser le groupe vers le Tumulus Morne. Si une douzaine de gobelins n'effraie pas le PJ, alors ajoutez-en une autre douzaine, jusqu'à ce que le joueur prenne la décision de fuir vers l'est. Après avoir couru pendant cinq minutes et avoir distancé les gobelins, le groupe peut apercevoir un troll avançant dans leur direction.

Une fois qu'il les aperçoit, le troll charge dans leur direction. Les aventuriers se retrouvent coincés entre la roche et les gobelins qui arrivent de l'ouest. Les options du PJ sont alors limitées depuis que le groupe s'est éloigné de la piste. Le PJ peut choisir d'inspecter rapidement la paroi rocheuse qui l'entoure ; s'il ne le fait pas, se sont Ariella et Rhobodan qui le font. Des traces d'un chemin sont visibles et mènent dans une faille de la Barrière Rocheuse. Un cheval ne passerait pas, mais des piétons n'ont pas de problème pour l'emprunter. Un des membres du groupe peut aussi remarquer une marque gribouillée à la peinture rouge sur un rocher. Elle dépeint un crâne, ainsi que deux runes gobelines esquissées en dessous. Il n'y a pas besoin d'être futé pour comprendre que cela représente un danger.

Les gobelins et le troll s'arrêtent brièvement pour se regarder les uns les autres avant de reprendre leur poursuite du groupe. Le groupe n'a plus qu'à reprendre sa fuite en avant. La fin de la piste se termine sur un petit bâtiment de 9 mètres dont la porte d'entrée est ouverte. Un goblin mort depuis longtemps se tient sur le seuil, le fronton porte l'inscription "Arrolt". Si le héros décide de pénétrer dans le bâtiment, ni les gobelins ni le troll ne les poursuivent. Ce dernier s'en va, mais les gobelins restent sur place, attendant que le groupe ressorte.



## SEPTIÈME CHAPITRE : LE TUMULUS MORNE

À l'intérieur du bâtiment se trouve une série de mots gravés dans la roche. Bien qu'il fasse sombre, les lettres peuvent être discernées.

*"Que ceux qui pénètrent en ces lieux, entendent la valeur d'Arrolt, qui tint la passe seul contre les hordes de gobelinoïdes. Que son esprit repose parmi les puissances supérieures, et que sa mémoire perdure aussi longtemps que l'humanité demeure sur cette terre."*

La porte par laquelle le groupe a pénétré marque l'entrée de la Tombe d'Arrolt (qui sera plus tard appelée le Tumulus Morne). C'est une nécropole de marbre blanc, craquelée et grêlée par des siècles d'exposition aux éléments. Les fondations de granit sont érodées et incrustées de lichen. Le nom "Arrolt" est à peine lisible au dessus de l'entrée en lettres d'or décolorées.

La tombe est un complexe souterrain élaboré, une ancienne colonie naine avant que Tramilar ne devienne un royaume. Le site fut occupé par une fraternité de paladins durant près de 600 ans afin d'honorer l'héroïsme d'Arrolt. La fraternité s'amenuisa peu à peu, jusqu'à ce que le dernier membre meure durant la Grande Peste, peu de temps avant la naissance d'Ariella. Depuis, la tombe est occupée par des monstres, comme le Seigneur Sans Repos.

### 1. ENTRÉE

Cette salle est dénuée d'ornement. Des lambeaux de tapisserie et des torchères désormais vides sont encore visibles sur les murs.

Le sol est fait de pierre, même si des débris divers le recouvrent. Le son de l'eau qui coule peut clairement être entendu de l'intérieur. Il fait noir, nécessitant un éclairage artificiel (torche ou magie). Des éclats de lumière peuvent être vus le long des murs de temps à autre. Il s'agit de globes de verre, enchantés avec un sort de *lumière continue*. Ces







“sphères de lumière” ne peuvent être utilisées pour s’éclairer, mais elles donnent l’impression que des ombres menaçantes s’agglutinent dans les coins.

Une fois que le groupe se trouve au complet dans la salle, ils peuvent entendre des grincements. Ariella vient de marcher sur une dalle à pression qui a refermé la porte derrière eux. Du fond de la pièce, un clic se fait entendre alors que le trio atteint la porte de l’autre côté de la salle. Une odeur de brûlé, comme du soufre, atteint leurs narines. Elle semble provenir d’au-dessus d’eux.

Les héros subissent une attaque +8 contre Réflexes. Un échec signifie qu’ils n’ont pas esquivé le jet de fluide enflammé qui leur tombe dessus (ce piège est la principale raison pour laquelle les trolls et la plupart des gobelins ne pénètrent pas dans la tombe) et subissent 1d8+1 points de dégâts. Un second test +8 contre Vigueur est nécessaire pour éteindre les flammes au tour suivant.

## 2. PREMIER SANCTUAIRE

Cette pièce est la salle principale du sanctuaire. L’autel est brisé en trois gros fragments de pierre, et il n’y a plus de vestige des objets sacrés qui remplissaient la pièce auparavant. Un faible gémissement provient d’une des extrémités de la salle. Une courte recherche révèle un courant d’air.

## 3. GRANDE SALLE DE RÉCEPTION

Cette salle est un grand hall, datant des jours où les nains vivaient ici. Le mobilier est austère et spartiate, composé de bancs de marbre et de vieilles tapisseries poussiéreuses, la plupart étant au sol.

La lumière des torches révèle du mouvement dans le coin gauche, où une arche est vaguement visible. Les formes se déplacent en traînant des pieds dans la lumière, et leur aspect décomposé révèle un groupe de zombies !

Il y a trois morts-vivants lorsque le trio entre dans la salle. Trois de plus apparaissent 1d6+1 rounds plus tard, attirés des profondeurs du complexe par les bruits du combat.

## 4. COULOIR

Les couloirs de ce complexe sont patrouillés par des squelettes qui marchent toujours par trois. Il y en a une douzaine en tout, mais ils ne sont jamais réunis en même temps, à moins que le Seigneur Sans Repos ne les appelle. La probabilité de rencontrer une patrouille est de 1 sur 1d6, à déterminer à chaque fois que le groupe change de couloir. Une fois que les douze squelettes ont été rencontrés et éliminés, aucun autre ne fait son apparition. Ils ne pénètrent jamais dans le Second Sanctuaire (zone 10), même sur les ordres de leur seigneur.



## 5. COULOIR EFFONDRE

C'est un passage effondré. Les pierres qui bloquent le passage varient de la taille d'un poing à des morceaux de la taille d'un homme. Il faudrait une équipe complète de mineurs compétents pour débayer le passage et les chambres au delà.

## 6. SALLE D'ATTENTE

Il n'y a rien de remarquable dans cette pièce. Elle contient plusieurs meubles brisés, dont une douzaine de chaises et une table avec deux pieds cassés. Des marques de brûlures sont visibles sur les murs et le plafond. Des cendres et des livres brûlés reposent sur des étagères avec quelques squelettes de souris inanimés.

Un tapis sur le sol est détruit aux deux tiers, mais quiconque réussit un test d'Histoire (DD 18) arrive à reconnaître le travail de Kalistiel le Tisserand : même endommagé, ce lambeau vaut 2500 pièces d'or chez un collectionneur.

## 7. CUISINE

Cette pièce est tellement endommagée que seul le foyer donne une indication de sa fonction d'origine. Dans le reste d'armoire près de la porte se trouve une bouteille sur laquelle est marquée le mot "guérison", mais le liquide est en réalité un élixir de folie. Heureusement, il ne fonctionne plus, car il a tourné à cause de l'intense chaleur qui a régné ici.

Sur un des murs est écrit à la suie le texte suivant, en elfique :

*Êtes vous perdus ?  
L'avez vous trouvé ?  
Que cherchez vous dans ces profondeurs ?*

*Si c'est la lumière que vous cherchez,  
Si c'est la chaleur du soleil que vous voulez,  
Alors cherchez derrière cette marque de suie !*

*Un passage vous attend,  
Pour éviter ceux qui veillent,  
Et retrouver la liberté.*

Le contenu de ces rimes apparaîtra clairement pour un elfe, mais la difficulté est de trouver quelqu'un qui lise l'elfique et puisse interpréter le poème. Si le poème est lu en elfique ou traduit en commun, une porte coulisse lentement et révèle un long tunnel. Sinon, un test de Perception (DD 30) peut être tenté pour détecter la porte secrète.

## 8. PASSAGE DES SERVITEURS

Derrière le passage secret de la cuisine se trouve le passage des serviteurs, un tunnel de 1,80 mètre de haut par 3 de large qui permet d'éviter les salles les plus dangereuses du complexe. À l'origine, il était utilisé pour amener de la nourriture depuis le royaume de Tramar.

Maintenant, il est caché derrière des broussailles et des débris. Un corps mort a été placé ici pour décourager les gobelins de l'explorer, mais une fois passé le cadavre, un courant d'air frais peut être ressenti. Il y a 45 % de chances que le corps mort tombe sur Ariella lorsqu'elle passe à côté, la faisant hurler de terreur. La sortie du tunnel se trouve à une vingtaine de mètres vers le sud.

## 9. SALLE À MANGER

Cette salle est un grand hall où la fraternité prenait ses repas. Les longues tables sont maintenant désertées. Il y a plusieurs bannières le long des murs, mais elles sont en loques et ruinées.

Une "bouche magique", détériorée par le temps, commence à murmurer un galimatias dès que le groupe entre dans la salle. Les héros peuvent penser qu'elle s'apprête à lancer un sort, surtout que les globes de lumière clignotent davantage et projettent des ombres sinistres.

La bouche continue à baragouiner jusqu'à pousser un cri lamentable avant de se taire. Les sphères de lumière s'éteignent alors totalement.

## 10. SECOND SANCTUAIRE

Cette salle est la tombe d'Arrolt, lequel repose dans un sarcophage de marbre qui trône à une extrémité de la pièce. Des lettres d'or gravées sur un des côtés témoignent de sa vie. Un corps, celui d'un ancien homme vêtu de robes de moine, se trouve à un pas du sarcophage, comme s'il demandait pardon. Le corps ne montre aucune marque de putréfaction.

La statue d'une femme magnifique se tient de l'autre côté du sarcophage, veillant telle un gardien silencieux. L'inscription sur la statue dit :

*La Sainte Reine Isilondrea,  
Pour laquelle l'Honorable Arrolt donna sa vie.  
Puisse son règne être toujours bienheureux.*

Une petite armoire de l'autre côté semble aussi intacte, épargnée par le temps ou le vandalisme. La salle ressemble à une petite chapelle, avec plusieurs



bancs autour du sarcophage.

Il y a une forte aura de bonne volonté et de bienveillance ici. S'ils sont poursuivis par des morts-vivants, les héros remarquent que les squelettes et zombis ne pénètrent pas dans la salle.

Arrivés à trois mètres du sarcophage, les personnages peuvent voir une lettre posée sur le couvercle de marbre. Le message dit :

'CHERS DÉFENSEURS DE LA SAINTETÉ, QUI VIENNENT VISITER CET ENDROIT SACRÉ, NOUS AVONS FAILLI DANS NOTRE MISSION DE PROTÉGER CETTE TOMBE. LA MALADIE ET LA VIEILLESSE ONT SONNÉ NOTRE GLAS. LES PUISSANCES SEULES SAVENT DE QUELLE MANIÈRE LE MAL A PU PÉNÉTRER NOTRE DEMEURE, MAIS J'AI IMPLORÉ CES MÊMES PUISSANCES AFIN QUE CETTE PIÈCE NE SOUFFRE JAMAIS LA PRÉSENCE DE CRÉATURES MALÉFIQUES. SI VOUS ÊTES DANS LE BESOIN, VOUS POURREZ TROUVER UNE POTION DE GUÉRISON DANS LA PETITE ARMOIRE. UN PASSAGE POUR L'EXTÉRIEUR SE TROUVE DERRIÈRE LA STATUE DE LA REINE. POUR LE DÉGAGER, VOUS AUREZ JUSTE BESOIN DE DÉPLACER SA MAIN DROITE. CE TUNNEL MÈNE DROIT AU ROYAUME QUI SE TROUVE AU SUD.

VOTRE SERVITEUR, HAMLIDRAX,  
DERNIER DÉFENSEUR DU TOMBEAU D'ARROLT

Ce passage n'est plus praticable depuis longtemps et s'est totalement effondré.

## 11. ARMURERIE

Cette section n'a pas été utilisée depuis de nombreuses années. Un grand nombre d'armes ornent les murs, suspendues à des crochets de fer ou posées à même des étagères. Toutes sont rouillées et fragiles. Les flèches sont pourries et les arcs inutilisables, leurs cordes cassées. Un gros tas d'ordures remplit un coin de la pièce. Néanmoins, il contient un grand trésor : une épée longue qui brille de mille feux. C'est une *arme de feu +1*. Le personnage doit réussir un test de Perception (DD 20) pour trouver l'épée. Ariella n'aide pas le personnage à fouiller dans le tas d'ordures, elle refuse catégoriquement de le toucher.

## 12. CHAMBRE À COUCHER

Ces petites cellules servaient de chambres pour les paladins de l'ordre d'Arrolt. Il n'y a rien de valeur ici.

## 13. SALLE D'ENTRAÎNEMENT

Cette pièce au sol de parquet semble avoir été utilisée comme salle d'entraînement par les paladins. Des matelas maintenant couverts de moisissures

forment une pile dans un coin. Des cordes pendent du plafond et des piles d'armes en bois pourri occupent un autre coin de la pièce. Une porte dans le fond mène à des sources chaudes.

## 14. SOURCES CHAUDES

Il y a quatre bassins dans cette pièce, de la vapeur s'échappe de chacun en délicates fumées grises. Il y a quatre zombis cachés dans le bassin le plus éloigné de la porte. Ils poursuivent le groupe jusqu'à la chambre de leur maître, mais pas plus loin.

## 15. CHAMBRE DE PRIÈRE

C'est une petite chapelle pour les occasions spéciales, juste au delà de la salle à manger, près de la tombe. Elle était sanctifiée à l'origine mais n'est maintenant qu'une pièce comme les autres.

## 16. ANTRE DU SEIGNEUR SANS REPOS

Cette section de la tombe se trouve au pied d'un escalier, 6 mètres plus bas. Cette pièce était utilisée par le commandant de la fraternité des paladins comme bureau. Les meubles ne sont pas entièrement détruits, malgré les années qui ont passé. Une table est couverte de bouteilles, de crânes humains et gobelins, de bougies et autre attirail alchimique.

Lorsque le personnage entre, il peut remarquer la lueur de plusieurs bougies allumées. Un bruit de verre qui se brise se fait entendre et un homme petit et très vieux apparaît, tenant fermement une baguette à la main.

Ce vieil homme est le Seigneur Sans Repos, terreur des créatures du Bois de la Terreur. Il est couvert de toiles d'araignée et autres saletés, avec des traces de substances chimiques sur les mains et les vêtements. Sa barbe clairsemée est d'un gris sombre strié de blanc. Ses cheveux sont blancs et filasses.

« *Qui est là ? Des intrus ? Ces maudits morts ont encore failli ! dit-il tout en brandissant sa baguette vers les personnages. Ne bougez pas ! Votre mort sera certaine si vous cherchez à me fuir !* »

Il se présente lui-même comme étant Cormot, un alchimiste nécromancien, qui a passé le siècle dernier à chercher de viles connaissances. Il prit possession du complexe après que les paladins fussent tous morts, espérant apprendre des secrets de leurs esprits, mais leurs âmes ont résisté à ses efforts grâce à leur piété et il n'a jamais pu les faire parler.

Ses recherches l'ont considérablement transfor-



mé. Lorsqu'il essaya de devenir une liche, il se rendit compte qu'il n'avait pas la force nécessaire pour franchir le dernier pas et n'arriva pas à se suicider. Le processus était cependant entamé, lui donnant quelques-uns des attributs des morts-vivants. Il peut drainer la force des vivants par simple contact. Il peut aussi relever le corps d'un mort en le touchant et contrôle les morts-vivants. Malheureusement, et ceci est son plus grand secret, il ne peut plus lancer aucun sort.

« À genoux devant le maître de ce caveau, je suis celui qui maîtrise la vie et la mort. Racontez moi votre histoire ! Si elle m'amuse, vous pourrez me servir, mais si elle ne me plaît pas, vous me servirez d'une autre façon. » Il est manifestement fou.

Cormot montre peu d'intérêt pour l'histoire du héros, à moins que ce dernier ne soit vraiment très éloquent. Rhobodan ne peut raconter l'histoire, car la liche veut l'entendre de la bouche même du guerrier "sans toutes les fantaisies et les artifices des bardes". Si Cormot s'ennuie, il essaye de faire appel à ses serviteurs morts-vivants afin qu'ils escortent les héros dans une autre pièce qu'il pourra verrouiller.

C'est à ce moment que le groupe peut l'attaquer, car il baisse sa garde tandis qu'il appelle ses laquais. S'il est blessé, il se rend. S'il est tué, il revient à la vie en 2d12 heures. Il s'est transformé en une sorte de mort-vivant unique, moins puissant que la plupart, mais plus intelligent. Il reste cependant piégé pour l'éternité dans le complexe, le lieu de sa demi-mort, le quitter signerait sa mort définitive. Son trésor est composé des quelques objets qu'il porte sur lui ainsi que d'un livre de sorts écrit en runes anciennes.

## 17. PASSAGE VERS L'EXTÉRIEUR

Au delà de la chambre de Cormot, les héros peuvent sentir une brise d'air frais depuis un petit tunnel. Ce passage mène à une longue série de marches vers un passage lumineux. Suivre ce passage prend près d'une heure. Une fois dehors, une courte piste mène vers un paysage de collines. Ariella pousse une exclamation enjouée. C'est Tramilar !





## HUITIÈME CHAPITRE : VERS TRAMILAR

Au delà des murs de la tombe, le soleil s'élève lentement dans le ciel de Tramlar. La terre alentours est clairsemée et malade, comme si un monstre ou un sort maléfique avait aspiré la force vive de la contrée. Cela semble loin d'être aussi vert et plaisant que les régions du sud décrites par Ariella.

Parmi les hautes herbes, clairement visible, une piste serpente sur quelques kilomètres en direction d'une ferme proche.

Durant le trajet, la princesse est tellement contente qu'elle parle constamment avec le PJ. La discussion couvre sa vie de princesse, dont le petit surnom (Pinky) donné alors qu'elle était enfant par son oncle, Baskillion.

Le premier jour de voyage sur les terres de Tramlar ne dévoile que de l'herbe, des bosquets de saules et de hêtres, ainsi que des corps de ferme en ruine, abandonnés pendant la peste.

*« C'étaient tous de bons fermiers, joyeux, m'a raconté père, note Ariella tristement. Le peuple est mort très rapidement. La peste les a tous emportés. Les prêtres n'ont rien pu faire et le peuple s'est retourné contre eux. Lorsque la peste disparut enfin, père réussit à maintenir la paix parmi les survivants. Il s'est ensuite remarié, la mère d'Alfinor étant décédée durant la peste. »*

Bientôt, le groupe arrive près d'une ferme qui n'a pas été détruite et qui peut leur servir d'abri. Il y a encore les vestiges d'un jardin, dans lequel poussent des tomates et des laitues, plus quelques pommes sur un vieil arbre nouveau. La nuit passe calmement jusqu'au jour suivant.

À environ 16 kilomètres du château, le groupe arrive en vue d'une nouvelle ferme. Elle a apparemment été fortifiée, mais est sous le siège de trois gobelours, qui sont en train de défoncer la porte principale avec

un tronc d'arbre. Dans les champs, plusieurs animaux domestiques sont morts et les dépendances sont détruites, une preuve de la folie destructrice des trois monstres.

Les occupants assiégés voient le petit groupe approcher et appellent l'aide. Ils ajoutent qu'un des membres de leur famille a été blessé et qu'ils ne peuvent l'abandonner.

Les gobelours portent la majorité de leur trésor sur eux ; ce sont de jeunes mâles nomades qui cherchent à se faire une place dans leur tribu. Ils portent de grosses massues et de lourds vêtements qui ne sont pas réellement des armures.

Si le PJ se trouve en mauvaise posture face aux gobelours, un homme entre deux âges émerge de la ferme pour se battre à ses côtés. C'est un guerrier de niveau 1 avec 19 en Force et un énorme marteau de guerre.

Après le combat, Ariella raconte au PJ que des gobelours errants vagabondent souvent de ce côté de la Barrière Rocheuse, cherchant des proies parmi les fermiers. Des patrouilles de soldats à pied font régulièrement des rondes, car le chevalier de l'orée du bois n'a pas eu d'héritier et le roi n'a nommé personne à sa place.

Les membres de la famille à l'intérieur de la ferme, qui se nomment eux-mêmes les Millers, restent enfermés jusqu'à ce que le PJ les libère.

Reconnaissants, ils le soignent alors de leur mieux s'il a été blessé. Ils ne reconnaissent pas Ariella, bien que son visage leur semble familier. Si elle s'identifie comme la princesse, la famille reste polie, mais il est clair que ses membres ne la croient pas.

Une fois quitté la ferme des Millers, il ne reste plus qu'une journée de voyage avant d'atteindre le château. Quatre kilomètres avant d'arriver, la route monte et permet d'apercevoir le bâtiment. C'est une grande bâtisse sur une colline basse, entourée de nombreuses habitations.

Ariella fond en larmes à la vue de sa demeure. *« Je n'aurais jamais cru que ma maison pouvait être aussi belle, dit elle doucement. Après tout, si je n'avais pas été enlevée, je doute que je l'aurais jamais quittée ! »*



## NEUVIÈME CHAPITRE : Le double maléfique d'Ariella

### CHÂTEAU TRAMILAR

La ville semble être prospère, mais les habitants montrent peu d'entrain. Ils sont suspicieux envers les étrangers et, si le groupe se rend dans une taverne pour obtenir des informations, le PJ découvre que la princesse a un comportement bizarre et que le roi est sérieusement malade.

Grealis le prêtre se trouve au chevet du roi, mais il a peu d'espoir pour sa santé. Les gens sont inquiets et ils ont peur, ils craignent une nouvelle épidémie de peste, surtout que les prêtres semblent ne pas savoir de quoi souffre le monarque.

« *Je ne savais pas que mon père était malade, dit Ariella. Il semblait en pleine forme la nuit où j'ai été kidnappée.* »

Si Rhobodan est encore présent, il trouve que la coïncidence est étrange, surtout que la princesse se trouve avec eux.

« *Si quelqu'un a réellement usurpé le rôle de la princesse, nous allons devoir mettre au point un plan pour la démasquer, dit Rhobodan. Je peux essayer de jeter un oeil alentours et... Mais, où est Ariella ?* »

Le tavernier qui se trouve tout près dit : « *La jeune dame vient juste de sortir. C'est bizarre, mais il me semble l'avoir déjà vue auparavant.* »

Ariella se trouve à une centaine de mètres du château lorsque le PJ la rattrape.

« *Je ne peux pas laisser un imposteur prendre ma place ! Nous devons aller l'arrêter ! Je suis la vraie princesse et je peux prouver mon identité. Allons-y !* » déclare-t-elle ulcérée.

Si le PJ ne fait rien pour l'arrêter, elle continue à avancer en direction du château, montrant à quel point elle peut être tête de mule. Cependant, si le PJ essaye de la retenir par la force, les gardes en faction à la porte du château le remarquent et interviennent. Sinon ils ne font rien. Si Ariella atteint la porte, elle est stoppée par quatre gardes, qui semblent abasourdis par son apparition et sa tenue.

« *Votre Altesse ?* halète l'un d'entre eux. *Que faites-vous hors du château ? Nous... nous venons juste...* »

« *Il essaie juste de dire que nous venons de vous voir à l'intérieur en compagnie de votre frère, ma dame, constate un vieux sergent grisonnant. Alors, qui êtes-vous exactement, et comment faites-vous pour avoir le même visage que notre princesse ?* »

Le prince héritier Alfinor tient audience avec sa cour et il ne verra pas les "étrangers" avant que son emploi du temps ne le permette (en fait, il les fait juste patienter car il a très mauvais caractère).

Le PJ et Ariella sont conduits dans la chambre d'audience royale et se retrouvent face au Prince, un jeune homme dissipé et paresseux qui a manifestement abusé de nombreux vices. Il se remet lentement d'une terrible gueule de bois et n'est vraiment pas de bonne humeur.

Il est choqué de voir Ariella et exige immédiatement des explications, bien qu'il ne la laisse pas parler. Ses courtisans lui suggèrent des questions à l'oreille (un ou deux avancent même qu'elle serait un doppelgänger envoyé pour semer la confusion à la cour pendant la maladie du roi).

Alfinor est grand et bien bâti. Son visage est flasque et gonflé à force d'excès, ses yeux sont perpétuellement injectés de sang et son apparence est négligée. C'est une pâle copie de son guerrier de père. Il est très égoïste et influençable, notamment par une personne aussi vicieuse que Zharta.

Il ne sait pas que celle-ci est une sorcière. Il pense juste qu'Ariella a finalement révélé sa vraie nature et il est content de pouvoir partager le royaume avec elle.

Sous sa forme naturelle, Zharta ressemble à une commère desséchée dont l'apparence hideuse n'a d'équivalent que sa malfaisance intérieure. Elle a actuellement trente-et-un ans, mais ses expériences magiques l'ont fait vieillir et ont perverti son âme. Elle croit qu'elle est destinée à diriger Tramilar et qu'Ormash et sa famille ne sont qu'une contrariété dont elle viendra rapidement à bout grâce à sa magie. Elle porte des guenilles sur son corps squelettique et un foulard autour de son visage anguleux. Lorsque le PJ la rencontre, elle est sous l'effet d'un rituel de *polymorphisme* qui lui donne l'apparence de la princesse Ariella. Ses manières étranges ont été attribuées au fait que le roi est malade.

C'est elle qui a empoisonné le roi, plaçant son fils malléable sur le trône. Ses plans, au delà de la mort d'Ormash, sont obscurs et changent constamment, bien qu'elle ait fermement l'intention de s'emparer du pouvoir.

Ariella aura finalement une chance de s'expliquer. Elle raconte son histoire, depuis sa capture il y a une semaine environ, jusqu'à ses aventures dans



le Bois de la Terreur et la Barrière Rocheuse avec le personnage. Les courtisans se taisent au fur et à mesure, captivés par son histoire. Juste au moment où elle raconte son approche des portes du château, Alfinor la fait taire, irrité.

« *Votre histoire est trop fabuleuse pour avoir vraiment eu lieu, grogne-t-il. Qui pourrait avoir survécu à autant de dangers ? Je trouve qu'il s'agit d'une mauvaise blague et que vous êtes un danger pour notre royaume. Dites moi qui vous êtes réellement et ce qui se cache sous ce déguisement !* »

« *Je suis Ariella ! Et je peux le prouver !* Elle se tourne vers le PJ et murmure. *Comment faire pour lui prouver ?* »

Le personnage dispose de deux moyens pour établir son identité. Si le joueur n'y pense pas, faites-lui faire un test d'Intelligence pour qu'il s'en souvienne. Sinon, le PJ et la princesse sont envoyés dans les cachots.

1. Ariella porte un anneau offert par son père. Il est unique et facilement identifiable. De plus, Zharta n'en possède pas de copie.
2. Il y a aussi le surnom "Pinky" qui n'est connu que d'un petit nombre de personnes. Zharta ne le connaît pas.

Si Alfinor discute la validité de l'anneau, le joaillier royal peut confirmer la phrase qui est inscrite à l'intérieur : "Pour Pinky, avec tout mon amour, Papa."

Alfinor n'est pas complètement satisfait et décide d'éloigner "Ariella" pour l'instant. Il ordonne à six hommes d'armes de l'accompagner, ainsi que le PJ, jusque dans la tour de Numis, le mage royal. Lui-même les suit. La porte de la tour est ouverte et le bruit d'objets qui se brisent parvient à leurs oreilles. À l'intérieur, ils voient "Ariella" en train de fouiller dans les affaires de Numis.

Zharta a su que ses plans allaient tomber à l'eau dès qu'elle a aperçu la véritable princesse. Cependant, elle fait l'innocente :

« *Qui est cet imposteur, Alfinor ?* demande-t-elle d'un ton suave. Si elle est sérieusement menacée ou confrontée à l'évidence, elle se met en colère contre le PJ et les autres personnages. *Vous ! Mon plan est ruiné, tout ça parce que vous avez mis votre nez là où vous n'auriez pas du ! J'ai peut-être perdu le trône, mais je possède toujours ma magie, et le royaume sera mien un jour ! Que la malédiction soit sur vous !* »

Hurlant, Zharta utilise sa baguette de *trait ardent* pour créer un mur de flammes et saute par la fenêtre (elle ne craint rien grâce à sa *cape de chauve-souris*). Aucun des gardes présents ne réagit suffisamment vite pour lui tirer dessus. Puisque ses armes lui ont été retirées par les gardes, le PJ a peu d'opportunité d'attaquer la sorcière. Il peut tenter de prendre l'arc d'un des soldats, mais les autres pensent aussitôt qu'il veut assassiner le prince. Réussir un tir se fait avec un malus de 2. Après un tir, Zharta est trop loin et il ne pourra plus l'attaquer.



Si Ariella ne peut prouver son identité, soit parce qu'elle a perdu son anneau ou que le PJ ne pense pas à utiliser son surnom, alors lui et la princesse sont enfermés sous la tour du mage le temps que celui-ci revienne d'un voyage qu'il a entrepris. Le donjon est vaguement éclairé, les petites cellules pleines de paille et contiennent un pot de terre cuite et un lit de bois. Le geôlier est un vieux garde. Il dort la plupart du temps et n'adresse jamais la parole aux prisonniers. Il ne se présente pas, mais Ariella le connaît sous son surnom "Oncle Piège", un nom donné par les gamins du coin (il n'est pas surpris si elle l'utilise car ce surnom est connu de tous en ville).

La première nuit dans le cachot est calme et rien ne se passe. Ariella entend les gardes faire de rudes commentaires sur sa personne. Si le PJ la console, il bénéficie d'un bonus de +2 dans ses tests relationnels avec elle.

Le second jour, la fausse princesse vient leur rendre visite. Elle déclare qu'elle est intriguée par l'imposant et ses motivations. Mais elle se met bientôt en colère et tente de tuer la princesse avant que Numis ne rentre. Zharta ignore le PJ, se concentrant sur Ariella. Elle n'utilise pas sa magie ouvertement, car deux gardes l'attendent dans le couloir. Cependant, elle murmure à Ariella qu'elle sera morte avant la fin de la journée.

Le PJ a la possibilité de remarquer que la serrure est en mauvais état. Rhobodan, s'il n'a pas accompagné le groupe, ou une femme de chambre peut alors endormir le geôlier, donnant l'occasion au PJ de se libérer. Moira (la femme de chambre) peut permettre à la princesse de gagner sa chambre sans encombre. La pièce est remplie de livres de toutes sortes et de diagrammes maléfiques gravés sur le sol à l'acide. Plusieurs ustensiles magiques décorent la pièce, dont un crâne humain. Moira peut noter la similitude avec les objets présents dans la tour de Numis.

« *Faites venir le capitaine Baskillion*, dit Rhobodan à Moira. *Je pense que nous avons toutes les preuves que nous cherchons ici.* » Baskillion est furieux que les prisonniers se soient évadés, mais change rapidement d'avis en découvrant l'état de la chambre. Menant un détachement de soldats, il se lance à la recherche de Zharta. Le PJ, Ariella et Rhobodan sont encouragés à faire de même et à les avertir s'ils repèrent la sorcière (ce qui permet surtout au PJ d'affronter la sorcière avant la fin).

Comme dit précédemment, Zharta se trouve dans la tour de Numis. Lorsque le groupe entre, elle tente

de prouver son innocence, mais tout l'accuse. Face au capitaine Baskillion, elle laisse tomber le masque et reprend son apparence normale.

« *Je ne sais pas comment vous m'avez démasquée, mais je me doute que tout est de la faute de ce fouilleur !* » déclare-t-elle en désignant le PJ du doigt. Elle lance ensuite un sort ou deux sur le groupe avant de sauter par la fenêtre et de s'enfuir grâce à sa cape de chauve-souris en direction des marais.

## Excuses et récompenses

Une fois l'identité de la princesse clairement établie, la cour entière les entoure, faisant leurs excuses. La plupart déclarent qu'ils savaient qu'elle était la véritable princesse et autres sensibleries serviles.

Le roi recouvre bientôt la santé et juge que le héros doit être récompensé pour avoir sauvé la princesse. En plus de l'or promis par la jeune dame, le roi offre une place dans sa garde royale comme lieutenant.

Cette position lui rapporte 5 pièces d'or par mois, plus une chambre et un bureau. Le personnage aura 20 hommes d'armes sous ses ordres et rendra compte au capitaine Baskillion. Si le personnage est de noble naissance, il gagne en plus un petit territoire près du Bois de la Terreur et prend le titre de chevalier de l'Orée. Ses devoirs sont ceux de tout seigneur féodal : collecter et payer les taxes, administrer la justice royale, lever une armée de paysans si le pays est menacé, et ainsi de suite.

Une romance avec la princesse Ariella est impossible, celle-ci ne veut se marier qu'avec quelqu'un de sang royal, qui a un ou deux dragons à son tableau de chasse et un gros trésor.

## DIXIÈME CHAPITRE : APRÈS L'AVENTURE

### Chasser la sorcière

Bien qu'Ariella et le royaume ont été sauvés des machinations de Zharta pour un temps, la sorcière représente toujours un danger pour le peuple de Tramilar. Une pile de documents abandonnés dans la chambre d'Ariella fait mention de sa maison dans les marais.



Le roi ordonne au PJ, comme première mission, de rassembler une armée et de partir l'arrêter pour qu'elle soit jugée. Le PJ pourrait demander à attendre un jour ou deux afin de laisser le temps à Numis de rentrer, mais le roi est contre cette idée.

À environ 20 kilomètres du château, la route devient boueuse juste avant que le marais ne débute. Marcher devient difficile et l'air stagnant sent mauvais. Des nuées de moustiques forment des nuages au-dessus des bassins d'eau boueuse, rendant les hommes et les chevaux misérables. La température augmente de cinq degrés, rendant le port des armures lourdes pénibles.

La demeure de la sorcière n'est pas difficile à localiser. Elle est située à une dizaine de kilomètres dans le marais, en bord de route. Zharta a repéré les soldats et elle a laissé une petite surprise avant de se cacher un peu plus loin.

Elle espère que ces créatures (six démons Evistros) tueront les soldats, mais elle se lance à l'assaut si elles sont en difficultés. Elle combat jusqu'à la mort.

## La blague de trop

Deux nuits après que l'histoire soit démêlée, un garde est retrouvé mort près de la salle à manger du château. Il a été étranglé. Une entrevue avec les personnes présentes dans le secteur (un cuisinier, deux serviteurs et un page) donne peu d'indication, bien que le page déclare avoir vu quelqu'un rôder près de la cuisine avant la mort du garde et que cet individu était vêtu comme un personnage d'échiquier.

Un test d'Intuition (DD 20) permet au joueur d'identifier le bouffon. Dans le château de Tramilar, il n'y en a qu'un, un nain nommé "Tacheté" à cause de sa peau couverte de taches de naissance. Grâce à sa nouvelle autorité, le PJ peut ordonner que le château soit fouillé afin de retrouver le nain.

Tacheté est un bouffon nain très particulier, qui utilise sa propre laideur pour effectuer les missions qui lui sont confiées. Il porte des vêtements noir et blanc, dont une cape et des chausses à grelots.

Tacheté nie avoir le moindre rapport dans la mort du garde, mais un test de Perception (DD 12) permet au personnage de remarquer des traces de farine sur les doigts du bouffon. Son visage change alors et devient sérieux, meurtrier même. S'il est seul, le nain tente de tuer le héros. Tacheté a reçu pour mission d'éliminer la famille royale, c'était un allié de Zharta et c'est lui qui a empoisonné le roi.

## ANNEXE : MONSTRES & PRINCIPAUX PNJ

**Araignée géante.** Page 20, *Bestiaire Monstrueux*, FP 4.

**Cormot, le Seigneur sans Repos.** Dague, bâton, gourdin, deux flasques d'acide (3d8 points de dégâts), 2 *potions de contrôle des morts vivants*, *baguettes de sorceflamme*.

Cormot, liche avortée		Artilleur niveau 7
Mort-vivant de taille M		300 px
Initiative +10	Sens Perception +6 ; vision nocturne	
Pv 60 ; péril 30		
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 26		
VD 6		
Contact nécrotique (simple ; à volonté)		
+10 contre Réflexes ; 1d6 dégâts nécrotiques.		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Discrétion +15, Intuition +11		
For 9 (+2)	Dex 13 (+4)	Sag 16 (+6)
Con 12 (+4)	Int 17 (+6)	Cha 8 (+2)

**Evistro.** Page 57, *Bestiaire Monstrueux*, FP 6.

**Gobelours.** Page 140, *Bestiaire Monstrueux*, FP 5.

**Hommes d'armes gobelins.** Page 138, *Bestiaire Monstrueux*, FP 1.

**Hragh.** Utilisez les caractéristiques d'un Berserker orque, page 209, marteau de guerre, lance, armure de cuir.

**Jeune dragon noir.** Page 82, *Bestiaire Monstrueux*, FP 4.

**Kesryk.** Druide 5, bâton, dague, fronde, cotte de mailles, bouclier de bois, mule (en attendant que le *Manuel du Joueur 2* soit traduit vous pouvez remplacer le druide par un magicien plus classique).

**Marle, Le Roi de la Forêt.** Rôdeur 5, bâton, épée longue, dague, fronde, lance, *armure de cuir* +2.

**Ours brun.** Page 213, *Bestiaire Monstrueux*, FP 6.

**Prince Alfinor.** Guerrier 4, *épée bâtarde* +2, *cotte de mailles* +2, *gantelets de force d'ogre*.

**Princesse Ariella.** *Robe de protection* +3, *anneau sigillaire* (un cadeau de son père auquel elle tient particulièrement).

**Rhobodan.** Barde 4, fronde, épée, arc long, armure de cuir, harpe, six torches, quatre jours de nourriture, *potion de rétablissement* (en attendant que le *Manuel du Joueur 2* soit traduit vous pouvez remplacer le barde par un voleur au tempérament mélomane).

**Squelettes.** Page 248, *Bestiaire Monstrueux*, FP 1.



**Tacheté.** Voleur 3, *anneau de protection* +2, *dague* +3, outils de voleur, garrot, vêtements de rechange, rubis (350 pièces d'or).

**Troll.** Page 258, *Bestiaire Monstrueux*, FP 9.

**Vorok-un-œil.** Page 209, *Bestiaire Monstrueux*, FP 4, hache de bataille, *dague*, lance, épée bâtarde, armure de cuir, *bouclier* +1, cheval léger.

**Zharta.** Sorcière 9, *baguette de trait ardent* +2, *anneau de protection*, *cape de chauve-souris* (comme *amulette de vent porteur*).

**Zombis.** Page 274, *Bestiaire Monstrueux*, FP 2.

## ANNEXE 2 : PNJ

Vous trouverez ci-dessous quatre PNJ qui vivent dans les alentours du château.

### CAPITAINE BASKILLION (GUERRIER 10)

Le capitaine Baskillion est un homme paresseux, un de ces guerriers qui a vu peu de combats et ne sait pas vraiment mener ses hommes. Il a accepté ce poste car le roi est son beau-frère.

Il possède une bonne quantité de matériel de qualité (*épée magique de tonnerre* +2, *dague vicieuse* +1, *cotte de mailles naine* +2, *bouclier protecteur*). Baskillion a peut-être du mal à utiliser une épée, mais il sait au moins en reconnaître la valeur. Il n'a pas de femme ni d'enfant et il est très protecteur envers Alfinor et Ariella. Baskillion peut être entraîné dans une aventure s'il se trouve en dehors du château. Il aime aussi la chasse et pourrait inviter le PJ à l'une des ses battues.

### MOIRA (FEMME DE CHAMBRE)

Moira est la femme de chambre qui aide Rhobodan dans ses efforts pour libérer Ariella et le PJ. C'est une charmante jeune femme qui est fiancée à l'un des gardes du château. Elle pense que le PJ est un

ancien héros revenu à la vie, à cause des incroyables exploits qu'il a accompli, et elle lui montre autant de respect qu'envers le roi. Moira rêve de mener une vie prospère dans une ferme et d'avoir beaucoup d'enfants. Cependant, elle a toujours vécu en ville et ne connaît absolument rien à la vie de paysanne, ce qui ne l'empêche pas de parler continuellement de son pays, des animaux de la ferme, des moissons et autres sujets champêtres. Elle continue de parler tant que quelqu'un est là pour l'écouter.

### NUMIS, MAGE DE COUR (MAGICIEN 7)

Numis est un homme âgé qui représente le stéréotype du magicien à la perfection. Sa longue barbe tombe souvent dans sa soupe et ses sourcils cachent des yeux gris-vert malicieux. Il fume la pipe, plus pour respecter les convenances que parce que cela lui plaît vraiment. Son familier est un chat noir nommé Chasseur qui est respecté pour ses formidables talents de chasseur de souris.

Il parle ouvertement de ses nombreuses expériences, il est compétent, mais ses recherches sont ennuyeuses pour les non initiés. Il exagère souvent ses propres compétences. C'est un bon magicien, mais sûrement pas du niveau qu'il proclame.

### PÈRE GRAELIS (PRÊTRE 4)

Père Graelis est un homme rondlet, entre deux âges, avec une tonsure sur la tête. Il transporte toujours un livre (pas toujours un livre sacré) et aime entamer la conversation avec tous ceux qu'il croise dans les couloirs du château.

C'est un homme bon qui a passé une bonne partie de sa vie dans la campagne du royaume. Il en résulte une certaine prise de liberté dans l'interprétation des écritures saintes de sa foi et il n'est pas toujours d'accord avec ses supérieurs. Il est respecté et admiré par les protecteurs du bien et les ennemis du mal. Graelis vénère Pélor.