

LA COMBE DE LA MORT

Petit scénario bourrin pour une session, dans le style du « camp des orques »... mais en plus complet, plus sinistre, et bien plus dangereux !

Il n'y a aucune restriction sur le nombre d'aventuriers (les ennemis sont adaptés en fonction)

Cette version est pour les groupes d'aventuriers de haut niveau (6-9)

1) ENVOI EN MISSION

A l'orée de la **grande forêt**, au bord de la rivière **Prise**, se trouve la prospère bourgade de **Pauchette-sur-Prise**. Les aventuriers décideront d'y faire halte car une tempête fait rage depuis hier, et qu'il vaudrait mieux la passer au chaud.

Dès que les aventuriers en approchent, ils verront qu'il y règne une activité inhabituelle : un détachement de l'armée de Glargh y a dressé son camp. Il s'agit de la 8ème compagnie de cavaliers de Glargh, les **ailes-de-dragon**. A voir l'équipement sale des soldats, leur mines sombres, les nombreux blessés et les montures sans cavaliers, les ailes de dragons viennent d'être sévèrement étrillées...

Ils en auront confirmation quand ils seront abordés par le bourgmestre, le moustachu et entreprenant **Roger Erikilax** (oui, le producteur de la célèbre mousse à raser FRIKILAX® !), et une sous-lieutenante de l'armée à cran (**Sabbatine Gorky**) ; pour leur demander de l'aide :

La région est fréquentée par les «**sept joyaux** », un groupe de brigands d'élite au service du tristement célèbre **Arthur le Brave**, dont la renommée s'étend jusqu'à Glargh. Récemment, une compagnie de soldats de la ville est venue jusqu'ici mettre un terme à leurs méfaits. Hélas, la mission a été confiée à des cavaliers, qui ne sont pas vraiment à l'aise pour se battre dans la forêt touffue, et le clipitain **Connor** sous-estimait clairement ses adversaires.

Ainsi, en dépit des efforts, les joyaux restaient insaisissables... jusqu'à ce que, deux jours auparavant, une information filtre sur l'endroit où ils se cachaient : la **combe des manchots**, un vallon encaissé dans une des parties les plus sauvages de la forêt. Les cavaliers ont lancé immédiatement une expédition vers les lieux, mais elle s'est soldée en désastre : la méconnaissance du terrain, le terrible orage qui a éclaté en route et le harcèlement des joyaux ont provoqué la perte de la moitié de la compagnie, dont le clipitain Connor (enfin bon, la majorité des manquants sont probablement encore train de chercher leur chemin dans la forêt).

Les cavaliers ne sont plus en état d'intervenir, mais il est d'une importance vitale, vitale vous entendez, que la bande des joyaux soit détruite ! Les deux chefs demandent donc aux aventuriers de s'en charger.

Ils ont de bonne raison de croire que l'ennemi se situe encore dans la combe (voir plus bas), et sa victoire a probablement endormi sa méfiance...enfin, en tout cas, ils ne s'attendent probablement pas à une seconde attaque si vite ! Surtout que la tempête en cours devrait dissimuler leur approche.

L'objectif des aventuriers est de mettre fin à la menace que pose la bande, en l'exterminant ou en tuant leur chef. Pour preuve, il suffirait de ramener les **7 pierres précieuses que les bandits utilisent comme signe de reconnaissance**, ou la **tête d'Arthur**. Pour son signalement, s'agit d'un individu de haute taille, à l'air fier, qu'on reconnaît à ses cheveux blancs, ses yeux gris et sa fameuse dague qu'il a toujours à son côté, symbole de ses exploits : la **griffe du loup** (faite à partir de l'énorme griffe d'un animal inconnu — gagnée auprès d'une ancienne divinité des forêts de l'ouest, à ce qu'il dit).

En cas de réussite, les aventuriers toucheront la forte récompense prévue pour la destruction de la bande, ainsi que la reconnaissance des autorités.

Plus d'informations si les joueurs en demandent :

Comment le bourgmestre sait-ils que les joyaux sont actuellement à la combe ?

Eh bien, il y a quelques jours, les joyaux ont réussi à intercepter une riche caravane destinée à la bibliothèque de Glargh, transportant plusieurs ouvrages rares. Ils ne laissent aucun témoin d'habitude, mais la bibliothécaire de la caravane, **Clothilde Daquin**, est parvenu à négocier sa vie en leur révélant l'emplacement d'un trésor dissimulé dans la combe des manchots. Il s'agissait en réalité d'un mensonge inventé à partir de ses notes de recherches sur le folklore de la région...Par chance, le chef des bandits avait l'air d'y croire, et ils ont découvert rapidement après un vieux pilier sculpté qu'elle a astucieusement faite passer pour l'entrée du chemin. L'érudite a profité de l'agitation causée par ses révélations pour fuir. Elle aurait dû mourir dans cette

dangereuse forêt, mais il avait pris soin de récupérer le « **manuel des castor ninjas juniors** » (éditions Thrandhuile). Ses conseils lui ont permis de rejoindre la civilisation et de prévenir les autorités. L'événement a eu lieu il y a deux jours. Les bandits doivent être en train de retourner la combe dans tout les sens en quête d'un trésor qui n'existe pas...sûr qu'après, ils ne seront pas très content, et vont passer leur colère sur les honnêtes gens à proximité ! Quand est-ce que vous partez, déjà ?

Quête secondaire : l'affaire du collier (facultatif)

Cette affaire est en réalité plus qu'une simple affaire d'élimination de brigands. Comme expliqué, les militaires viennent de la puissante mais lointaine cité de **Glargh**. Cette dernière est actuellement en forte tension avec la ville de **Mluiej**, dont le pouvoir s'est récemment étendu au point de menacer ses propres dépendances. Glargh cherche donc à accroître rapidement sa puissance, notamment en nouant des alliances avec des « puissances étrangères », afin de tenir tête à sa dangereuse rivale. La région où se déroule le scénario est actuellement sous la suzeraineté de la fière et riche comtesse **Bertrade de Crulanga**. Les fameux « **joyaux** » lui ont fait un tort énorme : ils ont réussi à lui voler le célèbre **collier d'Yorh**, symbole de la puissance des Crulangas, d'où le nom de la bande. Depuis, la puissance des « joyaux » n'a fait que croître, minant l'autorité de la comtesse.... On soupçonne d'ailleurs que leur chef **Arthur** est un fils caché de la famille Crulanga et qu'il veut prendre le pouvoir : si c'est le cas, il est bien parti pour y arriver ! La menace est devenue si sérieuse que la comtesse s'est résignée à pactiser avec la ville de Glargh : elle accepterait de s'allier à la cité à la condition que cette dernière la débarrasse de ces dangereux brigands, et rétablisse son autorité (notamment en récupérant le collier)

En plus de détruire les « joyaux », les aventuriers sont chargés de retrouver le collier volé si possible (ou ses restes). Le rapporter augmenterait nettement la récompense promise. Il y a la monture et les joyaux du collier à récupérer (faites baisser les récompenses offertes si le collier n'est pas complet) Cependant, alors que les aventuriers quittent le village, ils recevront des instructions secrètes (un message donné par un soldat, puis par un clerc de la ville une fois le soldat parti) : le bourgmestre **Frikilax** et la lieutenant **Gorky** veulent chacun que le collier leur soit remis à eux seuls ! Par malchance, ils fixent le lieu de livraison au même endroit (à l'arrière de la taverne des 3 soleils). Leurs raisons sont expliquées dans la section finale de ce document, qui donne aussi les conséquences des choix que feront les joueurs à ce sujet.

2) EXCURSION EN FORÊT TOUFFUE

Le chemin vers la combe passe par une partie de la forêt qu'aucun être civilisé n'a emprunté depuis longtemps... Le trajet est court à vol d'oiseau, mais va prendre près d'une journée. Voici un « mini-jeu » proposé pour représenter le voyage.

A haut niveau, le scénario se déroule une journée pluvieuse et froide, qui dégénère bientôt en orage : -2 à tous les tests faits sous la pluie.

La fatigue :

Au cours de ce jeu, les aventuriers vont devoir faire **2 tests d'endurance** (1 par demi journée de voyage, pour représenter leur résistance à la marche dans la forêt).

Calcul de l'endurance = FO + 1 par point d'adresse et de courage au dessus de 10 ;

-1 par point de PR naturelle au dessus de 4 ;

+2 si monture ;

-1 par tranche de 10 kilos dans son sac ;

Réussite : Le trajet se passe bien, le héros sent avoir remporté une victoire contre le mauvais temps. +5 XPs

Echec : Le héros se fatigue

Echec critique : Le héros se fatigue 2 fois

Voici les conséquences successives de la fatigue :

- 1 test loupé : **Esoufflé (fatigue niveau 1)** : -1 en COU
- 2 tests loupés : **Breinté (fatigue niveau 2)** : -1 à toutes les caractéristiques (en plus du -1 en courage)
- 3ème test loupé : **Epmisé (fatigue niveau 3)** : -1D6 Pvs
- Plus (**fatigue niveau 4**) : -1 à toutes les caractéristiques, puis -1D6 Pvs, puis encore -1 à toutes les caractéristiques...

Pour perdre **un** niveau de fatigue, il faut consommer un repas ou une pause d'une heure et faire un test FO. Une nuit de repos permet de faire 3 fois le test. Si les aventuriers cumulent plus de 3h de pause avant d'arriver à la combe, ils l'atteindront à la **nuît tombée**.

Les rôles :

Durant le voyage, les aventuriers ne vont pas seulement marcher : il y a des choses essentielles à assurer, qui permettront à chacun de se rendre utile... et de récolter de petits bonus pour le groupe.

Voici les divers rôles qu'un aventurier peut prendre (seul le rôle de **guide** est indispensable). Ils feront un test lié à leur rôle à chaque demi-journée de voyage.

Le **guide** et l'**éclaireur** feront leur test avant les test d'endurance, le **chasseur** et le **campreur** après les tests d'endurance de la demi-journée

En cas de réussite, l'aventurier gagne **5 points d'XP**. En cas de réussite critique, il en gagne **20**. En cas d'échec, il en gagne **2** (on apprend aussi de ses erreurs)

GUIDE : Celui qui guide la compagnie, et fait les choix d'orientation globaux.

Test d'INT (+1 s'il dispose d'un atlas ou d'une carte, +1 s'il a *érudition*; +2 si *runes bizarres* - qui permet de déchiffrer les indications de l'ancienne borne marquant l'entrée du chemin).

Réussite critique : Le guide trouve un moyen de raccourcir le trajet ! +1 aux tests d'endurance de toute la compagnie pour la demi-journée, et annule un des résultats néfastes « arrivée à la nuit tombée »

Réussite : +1 aux tests d'endurance de toute la compagnie pour la demi-journée.

Echec : La compagnie fait des détours inutiles et particulièrement fatiguants...-2 aux tests d'endurance pour cette demi-journée

Echec critique : la compagnie s'égare et se retrouve à patauger dans une fondrière particulièrement traître, où flotte le cadavre d'un cheval qui s'y est retrouvé piégé... Chaque aventurier doit faire un **test d'endurance** pour en sortir ! En cas d'échec, il leur faut se délester d'une partie de leur équipement pour retenter. Au bout de 3 test loupés, l'eau les recouvre ! Ils ne peuvent plus tenter de sortir seuls et perdent 1D6 Pvs/assaut...

Tout le monde a 40 % de chance de contracter un **rhume des pierres** et la compagnie atteindra la combe à la **nuît tombée**.

ECLAIREUR : Explore attentivement le terrain alentour, à l'affût des opportunités et des menaces.

Test AD/INT (+2 si *détection*, *instinct de survie* ou *pistage*)

Réussite critique : l'éclaireur trouve du matériel utilisable abandonné par un militaire perdu (sur 1d4 : une cape donnant +1 en endurance si porté, une couverture permettant un niveau de récupération supérieure, une potion FO +2 ou INT+2 .

Réussite : Le guetteur trouve un passage plus facile. +1 au prochain test d'orientation du guide (on permet de relancer le jet précédent s'il l'a raté)

Echec : Le vent fait s'effondrer un arbre instable sur un aventurier. Il doit faire un test d'esquive ou subir 2d6 dégâts + critique contondant.

Echec critique : Alors que les aventuriers gravissent une pente, un torrent de boue la dévale subitement...

Tout le monde doit faire un test d'AD/FO. Ceux qui le loupent perdent 1d6 Pvs sans armure et son emportés : A chaque assauts, ils doivent refaire ce test avec un malus de -1 supplémentaire, et perdent de nouveau 1d6 Pvs sans armure en cas d'échec. Leurs camarades hors de danger peuvent les aider de multiples manières.

CHASSEUR : Celui qui profite de l'excursion pour augmenter le capital nourriture de la compagnie. Test AD/COU (+2 s'il a *pistage*, *parler aux animaux* ou *instinct de survie*)

Réussite critique : Le chasseur rencontre et abat une bête magnifique ! Grâce à lui, la compagnie gagne d'un coup l'équivalent de 2 **bons repas** pour tout le monde(+1 Pvs rendus). Sa fourrure pourrait se revendre 10 PO sur réussite d'un test d'AD.

Réussite : Le chasseur trouve des baies et des champignons comestibles, voir un petit lapin. Cela permet

d'assurer un **bon repas** à toute la compagnie s'il est cuisiné, et le cuistot aura un bonus de +1 pour le préparer.
Echec : Le chasseur ne trouve rien d'utilisable, et trouve la forêt vraiment inquiétante, c'est curieux... -1 en COU jusqu'au prochain repos
Echec critique : Le chasseur se perd ! Il doit faire des tests d'INT/AD jusqu'à ce qu'il réussisse, et se fatigue à chaque échec. La compagnie arrivera à la **nuît tombée** dans la combe.

CAMPEUR : Prépare le lien pour les pauses et fait le repas. Test AD/INT (+2 s'il a *cuistot* ou *instinct de survie*)

Réussite critique : Le campeur, en plus de préparer un bon repas (effet ci-dessus), fait une jolie trouvaille culinaire ! En plus de l'effet « réussite », le repas préparé donne un bonus de +1 à une caractéristique au choix entre FO, COU et INT pour une demi-journée (il pourra tenter de refaire cette recette plus tard avec un malus de -2 au jet de préparation)

Réussite : Le repas fourni à la compagnie est chaud (2 PVs rendus à tout le groupe, +2 au prochain test d'endurance)

Echec : Le repas est froid, ou trop cuit...(1 PV rendu au groupe et -1 en endurance jusqu'au prochain repos. Ceux qui choisissent de ne rien manger prennent un niveau de fatigue automatiquement)

Echec critique : Empoisonnement ! Chaque aventurier a 40 % de chances de contracter la **tourista du nord** (sur 16 à 20 au d20). Aucun PV n'est rendu au groupe, -1 COU et INT jusqu'au prochain repos)

3) ARRIVÉE DANS LA COMBE

Au bout de quelques heures de marches, les aventuriers arrivent dans la combe des manchots : il s'agit d'une petite vallée encaissée, que les fortes pluies ont rendue assez marécageuse. La lueur d'un feu est repérable au fond des bois, qui signale le camp des brigands. L'amorce d'un sentier sera bientôt découverte....

Mais, alors que les aventuriers approchent, ils tombent sur un cadavre : un homme encapuchonné, à la mine patibulaire, est étalé de tout son long sur le sentier, la main tendue vers dans la direction d'où venaient les aventuriers. Il a deux flèches plantées dans le dos, ainsi qu'une profonde entaille au milieu du crâne.

En examinant le corps, les aventuriers pourraient deviner certaines informations intéressantes sur ce qui les attend :

- L'homme, d'après sa posture, semblait fuir le campement
 - Les flèches sont très vieilles et leur pointes rouillées
 - Le corps n'a même pas été fouillé, il a encore ses pièces d'or sur lui (ainsi qu'un **joyau du collier d'Yorh**)
- Ce sont des morts-vivants qu'ils vont devoir combattre...pensez à donner 15 XP à celui qui devine ça.

4) CE QUI S'EST PASSÉ

Par un terrible hasard, la combe est le site funéraire d'un individu particulièrement maléfique du 1^{er} âge : **Krugor le coupeur de mains**, le chef de tribu qui avait vendu son âme pour devenir roi de la région. Des braves avaient mis fin à ses méfaits, mais n'avaient pu détruire la source de ses pouvoirs : **l'étoile de fer**. Cet emblème ensorcelé était forgé dans du mithril, donc indestructible ! Les ennemis de Krugor avaient dû se résoudre à enterrer Krugor, ses serviteurs et sa maudite étoile en lieu secret. Ils avaient fixé un **médailillon d'exorcisme** sur l'étoile pour contenir son influence maléfique.

Malheureusement, des inconscients ont commencé à piller l'endroit.... et ont bien vite déterré l'étoile de fer. Elle n'avait l'air de rien valoir, puisqu'elle avait rouillé, mais ce n'était pas le cas du médailillon argenté fixé dessus : ils l'ont arraché pour le revendre, et jeté l'étoile de fer dans un fossé...

Krugor s'est relevé dès la nuit suivante. Ses maléfices ont vite eu raison des bandits : ceux qui ne sont pas morts ont été capturés, mais leur sort n'est guère enviable : le roi est occupé à les sacrifier un par un à son étoile afin d'en récupérer tout le pouvoir. Bientôt, il aura relevé assez de morts-vivants pour reconquérir son trône !

L'objectif des aventuriers sera de vaincre Krugor et de détruire l'étoile de fer. Une fois ceci accompli, la mission sera considérée comme un succès.

En cas d'échec, une ombre maléfique va se lever dans la forêt... une armée de morts-vivants finira par en jaillir, et ruiner tous les villages des alentours. Pour commencer.

5) LE CAMP DES BRIGANDS

Les aventuriers arrivent par l'est du camp, alors que l'orage se calme (supprimez les malus de -2 aux tests)
On peut voir que ce n'est pas n'importe quelle combe : des petits chenaux ont été creusés pour drainer l'eau il y a très longtemps, changeant en simple clairière ce qui aurait dû être un marécage. L'endroit est silencieux et **noyé dans la brume**.... en son centre, on peut discerner quelques tentes, près desquelles passe parfois une silhouette décharnée... Beaucoup de trous fraîchement ouverts sont visibles, signe qu'il y a potentiellement une solide troupe d'ennemis, et un sol particulièrement traître (l'avis d'un forestier et un examen magique permettront de le confirmer, mais la magie noire inonde toute la combe et empêche de savoir le nombre exacte des ennemis et leur position).

Il faut subtilement faire comprendre aux aventuriers que foncer dans le tas serait une mauvaise idée.

5.1 - LES LIEUX IMPORTANTS :

Il y a 3 lieux remarquables dans le camp, repérable au moyen de test de **détection** (un lieu découvert à chaque réussite) **Si la nuit est tombée**, les aventuriers ont -2 à tous leurs tests (sauf les individus nyctalopes). Consultez le plan du MJ joint pour les détails :

1 - Une lueur étrange à l'ouest du camp : Ce n'est pas un feu de camp...il s'agit d'une pierre dressée nimbée de feu spectral, sur laquelle on peut voir un genre d'étoile de fer qui regorge d'énergie magique (voir 5.5). A ses pieds gisent quatre bandits rituellement sacrifiés, les mains tranchées.

2 - Les bandits prisonniers : Quelques bandits sont gardés prisonniers au sud du camp, en vue de leur participation au sinistre rituel en cours.

Un garde empaleur surveille l'endroit, et il y a 3 bandits : un mort, écrabouillé dans la boue — qui n'est autre qu'Arthor le brave, méconnaissable — et deux autres prisonniers.

Les bandits sont liés à une **chaîne cadénassée ensorcelée**, qu'il faut ouvrir à l'aide d'une clé. Tous les gardes empailleurs et Krugor ont des clés sur eux (qui sont clairement « réelles » et pas fantomatiques, donc volables). Il est aussi possible de détruire la chaîne en lui 12 PI de dégâts d'un coup ou en la crochétant (malus de -2). Cependant, en cas d'échec, la chaîne commence à se resserrer et à drainer l'énergie vitale des prisonniers, les tuant en 3 assauts et appelant des renforts (faites un jet de renfort à chaque tour). Un dispel magique avancé permet de neutraliser cet effet.

Si les bandits sont libérés, ils diront ce qui s'est passé (voir section 4). Ils pourront dire que :

- Hier soir, jour de pleine lune, l'un d'eux a vu une lueur qui brillait aux alentours du camp, et est allé voir. C'était compliqué à cause de la brume... il a finalement vu que c'était la vieille étoile de fer rouillée, celle qu'ils avaient balancé parce qu'elle ne valait rien, qui émettait cette lueur. Puis les morts vivants ont surgi de partout ! Ceux assez fous pour résister, ont été EQUARRIS par le monstre qui les dirige. Tous les autres ont été capturés et enchaînés, mais il n'y a plus qu'eux deux à présent : toutes les heures, les morts viennent prendre l'un d'eux et les entraînent au nord du camp, là où leur chef a mis l'étoile de fer. Il n'a pas vu ce qui leur arrivait, mais les hurlements qu'ils ont poussés...pitié, sortez nous de là !

- Le monstrueux squelette en question parle leur langue, et semble être particulièrement mégalomane (leur chef prisonnier a réussi à le faire parler pendant deux heures avant qu'une tournure de phrase malheureuse ne révèle qu'il était un rival dans la conquête du royaume... et il fut piétiné à mort)

- Quelque chose a fait reculer ce démon quand il a voulu entrer dans la **tente du chef**. Il a ramassé les restes de brigands tués et a fait quelque chose de magique à l'intérieur...maintenant, les brigands sont morts de peur dès qu'ils posent les yeux sur la tente ! Et c'est pourtant là que se trouvait leur butin...

Si les aventuriers refusent de les libérer, ils pourront aller jusqu'à leur révéler l'emplacement de la **cachette secrète**.

Les aventuriers peuvent réussir à les convaincre de se battre à leurs côtés sur un test de CHA réussi

3 - Bandit écrabouillé et méconnaissable : Il s'agit de la dépouille d'Arthor le brave, le légendaire chef des joyaux. Une légende qui ne sera pas allée bien loin ! Elle a été malmenée au point que sa tête et tout son équipement sont broyés . Ainsi, sa fameuse **griffe du loup** se trouve encore attachée à sa ceinture, dans son fourreau, mais elle a été brisée en deux. Plutôt qu'un morceau d'un animal mythique, ça ressemble à une contrefaçon faite par magie... quand à ses cheveux blancs, c'est de la teinture.

il est possible de refaire de la tête d'Arthor quelque chose de reconnaissable avec un test *premiers secours* (ou un sort adéquat). Cependant, ces test se feront avec un malus de -4 à cause de l'état dans laquelle elle se trouve. De plus, si les aventuriers font un échec critique, le bandit ressuscite et s'enfuit en courant. La magie nécromantique dans l'air produit cet effet bizarre... Il faut le rattraper!

4 - La tente du chef. Plus grosse que les autres, un hoplite mort-vivant monte la garde devant l'entrée. Un test de détection magique ou mystique pourrait permettre de sentir une forte aura magique à l'intérieur, mais aussi une faible aura... bénéfique ?

A l'intérieur, tout a été mis en charpie, et visiblement, les mains de quelqu'un ont été clouées rituellement sur les restes du lit pour créer un **sort de répulsion majeur**... Faites un test de COU-4 pour celui qui tentera de fouiller l'étrange tas (ou dispel magique avancé). Ce rituel éloigne les intrus mais sert aussi à contenir l'aura de l'objet que Krugor ne peut pas toucher, jeté sous le lit : le **médailillon d'exorcisme majeur**, qui avait été mis autrefois sur l'étoile de fer pour contenir ses pouvoirs.

Il y a également divers objets précieux à récupérer, notamment des pots de pièces anciennes (voir la section « butin » pour le contenu).

Le **médailillon d'exorcisme majeur** est en fait une chaîne en argent, avec une partie d'un médailillon à ses deux

extrémités (ça ressemble à un bolas). Quand les deux parties sont assemblées, ce qui arrive tout seul quand on la lance, toute créature maléfique enfermée dans la chaîne voit son énergie maléfique se drainer (voir la fiche de butin pour les caractéristiques précises de cet artefact)

5 - La cachette (non trouvable par test de détection, sauf réussite critique) Les objets pillés du site sont dans la grande tente, mais ils ont également une cachette secrète : une cassette contenant les richesses de la bande, qu'ils embarquent toujours avec eux lorsqu'ils se déplacent (**voir les butins à la fin**). Si les aventuriers gagnent et que les bandits sont toujours debout, ils les laisseront prendre le butin dans la tente du chef mais ne parleront pas de la cachette. Ils insisteront quand même pour rester sur les lieux : « vous comprenez, on veut enterrer les corps de nos compagnons... » ou « on va tâcher de récupérer un peu de matériel dans les restes pour parvenir à regagner la ville ». Dans ce cas, les aventuriers ne récupéreront rien du tout.

5.2 — LES ENNEMIS (MORTS-VIVANTS)

Il y en a 3 types :

- Des hoplites squelettes c'est à dire des guerriers en armure de plate antiques dotés d'hallebardes ensorcelées : **Il y en a autant que d'aventuriers**
- Des «gardes empaleurs», aujourd'hui des spectres noirs utilisant des arcs maudits : **Il y en a autant que la moitié du groupe d'aventuriers (arrondi au supérieur)**
- Leur sinistre chef : Un énorme squelette en armure couronnée, irradiant une lumière maléfique : **Krugor le coupeur de mains**

Krugor est positionné près de l'étoile de fer, un des gardes empaleurs est affecté à la surveillance des prisonniers, et un hoplite monte la garde près de la tente du chef.

Tout le reste est éparpillé dans le camp, caché par la brume... et apparaîtront en fonction des actions des joueurs (voir plus bas)

5.3 — S'INFILTRER DANS LE CAMP

Il est possible de s'infiltrer sans bruit dans le camp. Voici les règles pour gérer ça. **Les aventuriers ont -1 aux test suivants pour représenter la pluie (sauf vêtements imperméables), et encore -2 s'ils arrivent durant la nuit (sauf nyctalopie)**

- **Repérage** : Un aventurier peut tenter de repérer les ennemis dans la brume (INT, +2 si détection ou instinct de survie).
 - **Réussite critique** : L'aventurier repère un chemin sans ennemis pour atteindre l'un des 3 lieux. Aucun test de discrétion à faire pour aller par là. +15 Xps
 - **Réussite** : L'aventurier trouve un chemin vers un des 3 lieux, avec juste un ennemi. +1 discrétion pour les aventuriers voulant passer par là. +10 Xps
 - **Echec** : L'aventurier retrouve un chemin vers un des lieux, mais avec 1D3 ennemis.
 - **Echec critique** : Non seulement l'aventurier ne voit rien, mais une sinistre présence au coeur de la brume s'insinue dans son esprit... -1 COU/INT jusqu'au prochain repos

Attention, certaines zones du terrain **sont ensorcelées** ! Quand un aventurier emprunte un chemin traversant une des **zones grises repérées sur le plan**, faites lui faire un test d'INT : s'il le réussit, faites-lui remarquer que dans cette zone, la brume est agitée, comme si c'était de la fumée qui jaillissait du sol...

Si un aventurier traverse une telle zone, des mains cadavériques jailliront du sol et lui attraperont les jambes, tandis que les morts vivants sont appelés ! L'aventurier ne pourra plus bouger ni esquiver, et aura -2 en AT/PRD tant qu'il ne se sera pas libéré les pieds en réussissant un test de FO -4 (+2 pour chaque personne volant à son secours). Il peut cependant passer son tour à détruire les mains qui le retiennent (6 PI = une main tranchée, +2 au test de FO). Faites aussi un jet de renfort ennemi à chaque tour...

◦

- **Déplacement silencieux** : Sur test AD. Si le chemin été **repéré**, il connaît les ennemis qu'il y aura. S'il y

a plusieurs ennemis à feinter, faites un seul test mais avec -1 pour chaque ennemis au dessus de 1. Les gardes empaleurs et Krugor « voient » l'aura des créatures vivantes malgré les obstacles...les aventuriers ont un malus supplémentaire de -2 à leurs test de discrétion contre ces ennemis.

- **Réussite critique** : L'aventurier passe sans problème et attire un des ennemis hors du chemin. Si aucun ennemi, pas de test à faire. +15Xps
 - **Réussite** : Si le chemin n'avait pas été repéré, faites apparaître un ennemi sur le trajet, mais l'aventurier le passe sans problème +10XPs
 - **Echec** : L'aventurier se fait repérer par un mort-vivant. Il peut lui échapper en courant (**test d'endurance**).
 - **Echec critique** : L'aventurier tombe à terre dans un bruit parfaitement audible. Il pourra se relever dès le tour suivant en réussissant un test de COU, mais un ennemi sera arrivé à son contact...
- **Diversión** : test AD (il faut faire du bruit et le faire à l'endroit correct)
 - **Réussite critique** : Le bruit attire la majorité des morts de la zone hors du chemin. Les aventuriers n'auront pas à faire de test de discrétion pour atteindre leur destination. +15XPs
 - **Réussite** : Un mort s'éloigne du chemin et disparaît dans la brume. +10 XPs
 - **Echec** : Les morts vont dans la mauvaise direction, ils se rapprochent des aventuriers mais ne les ont pas encore repéré. Si le chemin n'avait pas encore été repéré, mettez -2 aux tests de discrétions pour passer par ce chemin. Sinon, ajoutez un autre ennemi sur le chemin...
 - **Echec critique** : 1D3 ennemis repèrent immédiatement les aventuriers et se dirigent vers eux. Ils les atteindront au tour suivant...test **d'endurance** pour les semer avant que ça n'arrive.

5.4 – RENFORTS ENNEMIS :

Dès qu'un mort vivant a subi des dégâts ou qu'il a repéré un aventurier, au début de son tour, il a des chances d'attirer ses camarades. Jetez 1D20 et consultez le tableau suivant :

- 1 à 5 : ouf, rien n'arrive.
- 5 à 10 : Un soldat squelette sort de la brume et se dirige vers son camarade.
- 10 à 15 : Un garde empaleur surgit de la brume.
- 16 à 19 : Un soldat squelette et un garde surgissent de la brume.
- 20 : Krugor arrive...

Un seul jet de renfort est fait pour chaque groupe de morts-vivants. Chaque mort-vivant du groupe au dessus de 1 ajoute un bonus de +1 au jet de renfort.

Tenez le compte des ennemis déployés : Dès qu'il n'y a plus de squelettes de base, envoyez un garde empaleur à la place, puis Krugor.

Les morts-vivants s'arrêteront en bordure du camp si les aventuriers tentent de les attirer dans la forêt. S'il continuent de les attaquer à distance, les hoplites squelettes se replieront dans la brume. Au prochain tour, des gardes empaleurs arrivent et les attaquent à l'arc...

5.5 – L'ETOILE DE FER

Il s'agit d'un artefact démoniaque duquel Krugor tire ses pouvoirs. Il l'a forgé via des moyens que je n'ose pas répéter ici...Par bonheur, ils s'est fait arnaquer sur le métal : ce n'était pas du mithril, mais du gromril, qui ne tient pas aussi bien sur la durée ! Son séjour sous terre l'a fait rouiller, si bien qu'il est devenu possible de la briser.

L'étoile de fer est située sur le rocher nimbé de flammes spectrales au nord du camp. Les cadavres des bandits sont entassés devants, rituellement sacrifiés, ce qui rend l'ensemble particulièrement flippant. Un **test de courage** est nécessaire pour s'en approcher (renouvelable à chaque tour).

Tenter de la retirer l'étoile de fer à main nue n'aboutira à rien, elle est magiquement liée au menhir ! Il faut frapper l'étoile pour la détruire.

Les aventuriers doivent infliger une touche sur l'étoile (AT, AD ou INT selon la nature de l'attaque). En cas

de réussite, jetez un dé pour voir si l'étoile est détruite :

- Au départ, seul un 1 sur ce test permet de détruire l'étoile.
 - A chaque fois que l'aventurier réussit une touche contre l'étoile, elle est néanmoins endommagée, **elle se crevasse !** : le score nécessaire pour la détruire est alors augmenté de 2 (par exemple, d'abord 1, puis 1 à 3, puis 1 à 5 sur un test d'attaque permettent de détruire l'étoile)
 - Si l'aventurier fait un échec critique sur son test, en plus de tout autre effet, un trait de feu spectral jaillit du monolithe et il subit 2D6 PI ignorant l'armure naturelle...
 - Si un aventurier a récupéré le médaillon d'exorcisme et le jette sur le monolithe, son énergie maléfique sera contenue en partie : les morts-vivants se mettront à perdre 2PVs/tour sauf Krugor (qui ne pourra plus utiliser ses pouvoirs). Inutile de dire que cela va provoquer un afflux massif d'ennemi vers le monolithe, Krugor en tête !
- Une fois l'étoile détruite, tous les morts-vivants s'effondreront définitivement comme des sacs à patate, sauf Krugor, et la brume se dissipe. Comptez la moitié des Xps pour chaque mort-vivant ainsi éliminé

Dès qu'une attaque est faite contre l'étoile, faites un jets de renforts, en ajoutant +2 à chaque fois que l'étoile est endommagée.

5.5 – EPILOGUE

En cas de réussite de la mission, l'orage se calme : comme les aventuriers ont déjà parcouru le trajet, les aventuriers devraient revenir sans trop de soucis. C'est suffisant pour justifier de passer les tests d'endurance pour le voyage de retour. En tout cas ils se feraient non plus avec un malus, mais avec un bonus de +1.

Si vous voulez encore faire de ce voyage un défi, il serait possible qu'en sortant de la combe, ils tombent sur un soldat des ailes de dragon à l'article de la mort, qui s'était traîné jusqu'à la combe guidé par la lueur du feu. Nul doute que le ramener vivant au village serait récompensé... mais il souffre d'une véritable collection de blessures – signe qu'il a vécu l'enfer ou qu'il est vraiment maladroit. En tout cas, son état est tel qu'une petite chute de moral serait suffisant pour qu'il y passe.

Le soldat a une endurance de 10. Il doit faire 3 tests d'endurance : un pour chaque demi-journée de voyage, et un à l'arrivée. S'il loupe un test, il fera le suivant avec un malus de -4. S'il en loupe 2, il meurt.

A chaque demi-journée, un aventurier, plutôt que de remplir un rôle, peut tenter de l'aider des manières suivantes :

- Lui remonter le moral (test CHA)
- Dénicher des remèdes dans la forêt (test INT, +2 si pister)
- Le soigner avec ce que les aventuriers ont en leur possession (test « premiers secours »)
- Utiliser un sort ou lui administrer une potion de soin : +2 en endurance automatiquement

5.6 – DENOUEMENT DE LA QUETE SECONDAIRE :

Si les aventuriers ont réussi à reconstituer le collier, il devront le donner à l'arrière de la taverne des 3 soleils à **Sabbatine Gorky**, lieutenant des ailes-de-dragon de Glargh, ou à **M. Frikilax**, bourgmestre du village et homme d'affaire. Chacun des 2 chefs plaideront en leur faveur. Voici les différentes options :

- **Donner le collier à l'officière des ailes-de-dragon.**
 - Récompense : Suite au désastre, des objets militaires de haut niveau sont aujourd'hui sans propriétaires. En payant les bonnes personnes, la lieutenant Gorky peut faire en sorte qu'ils soient considérés comme perdus, et que les aventuriers les récupèrent (-50 % sur l'achat d'objets militaires à choisir dans les listes)
Une grande discrétion sera observé sur la participation des aventuriers à cette affaire, mais le gouvernement de Glargh leur sera reconnaissants...par exemple, en les lavant de crimes qu'ils auraient commis dans son territoire, ou en leur faisant appel pour d'autres quêtes comme la **course aux billets**.
 - Conséquence du choix : L'armée de Glargh pourra rendre le collier à la comtesse de Crulanga en affirmant que leur part du marché a été rempli. Le comté de Crulanga deviendra alors l'alliée de la grande cité (et la lieutenant Gorky devrait rapidement monter en grade.)

- Argumentation de l'officière :
 Sa terre natale est menacée par une guerre terrible, qui risque en plus de détruire tout l'ouest de la terre de Fangh. De plus, c'est de là que viennent les aventuriers non ? Veulent-ils tout voir brûler ? Si l'alliance permet d'atténuer le danger, il faut qu'elle se fasse.
 Les aventuriers savent ce que c'est de souffrir et de risquer leur vie...s'ils ne donnent pas le collier à l'armée, tous les cavaliers tués lors de l'opération seront morts pour rien. Imaginez, mener une dure quête et être privés de la récompense finale !
 Même si Gzor a été vaincu récemment, la terre de Fangh est menacée par de puissants ennemis (notamment les royaumes étrangers récemment découverts). Pour se défendre, il n'y a pas trente-six solutions : l'avenir est à l'union. Elle suggère aux aventuriers d'accompagner cette évolution inévitable pour en profiter, plutôt que d'aller contre et de perdre tout le monde - eux y compris.
- **Donner le collier au Bourgmestre du village :**
 - Récompense : L'acte de propriété d'une maison en pierre 4 pièces que le bourgmestre possède à l'entrée de **Chnafon** (4 000 PO). Ville intéressante car à mi-chemin de Glargh et de Mluiej, mais pas beaucoup de barbus... le bourgmestre songeait déjà à la revendre, ça tombe bien !
 - Conséquence du choix : La comtesse de Crulanga pourra contester le traité d'alliance avec Glargh, au motif que l'armée ne lui aura été d'aucune aide pour résoudre son problème. Le comté de Crulanga restera globalement indépendant... et le bourgmestre sera récompensé par la comtesse.
 - Argumentation du maire :
 La comtesse de Crulanga n'a sollicité l'aide de Glargh que sous la contrainte, tenant beaucoup à son indépendance. Les habitants du comté, eux, redoutent d'être entraînés par cette alliance dans une guerre qui ne serait pas la leur... beaucoup de gens aimeraient que l'alliance échoue.
 Là, concrètement, l'armée a été envoyée pour faire un travail d'aventuriers. C'est une initiative à décourager ! Vous ne voudriez pas que l'armée finisse par piquer votre boulot, hein ?
- **Garder le collier (pour le revendre)**
 - Récompense : L'antique et mythique **collier d'Yorh**...il pourrait se revendre 10 000 PO auprès de quelqu'un d'intéressé, si les aventuriers arrivent à en trouver.
 - Conséquence du choix : L'alliance entre Glargh et le comté de Crulanga restera en suspens jusqu'à ce que le collier soit retrouvé. Et ces derniers vont y mettre les moyens !
 Des questions seront forcément posées aux aventuriers par le bourgmestre et la lieutenantante. S'ils ne leur donnent pas des réponses satisfaisantes, ou s'il ont laissé des indices compromettant derrière eux, leur tête sera mise à prix (1 000 Po sur chaque). Leur prochaine rencontre aléatoire sera faite avec des chasseurs de primes, des militaires chevronnés ou des assassins d'élites !
 - Argumentation : On pourrait gagner beaucoup plus de cette manière. Et au niveau où on est, nous sommes bien capable de gruger les autorités, non ?

FIN

Merci à F. E. pour le plan !

(Version modifiée du « camp des orcs » par PoC)

Merci au jeu de rôle « l'anneaux unique », pour avoir inspiré les règles de voyage

Merci aussi aux valeureux joueurs ayant subi testé la version bêta de ce scénario.