

Bénie des dieux

CRÉDITS

Rédaction

Baron.Zéro

Synopsis :

Les Denmarks étaient une famille aussi normale que toutes celles que vous attendez à trouver en Allansia. Aussi loin que l'on pouvait se rappeler la maroquinerie avait été leur affaire familiale et Rilac Denmark était respecté dans la ville de Pont du Loup comme un commerçant honnête et fiable, comme l'avait été son père avant lui. L'homme avait hâte de transmettre le métier à ses enfants.

Lors d'une journée normale, la femme de Rilac, Elvara donna naissance au septième enfant du couple, une fille. Elvara mourut pendant l'accouchement, mais la petite était saine et forte et on lui donna le nom de sa mère.

Dès le début, il était évident que l'enfant était spéciale. Elle n'attrapa aucune des maladies de l'enfance, celles que la plupart des nourrissons doivent endurer et auxquelles certains succombent. Il arrivait même parfois que sa seule présence suffisait à en guérir certaines jugées fatales. Un soir, un mort-vivant, un spectre arriva dans la région, venu de nul part, pour causer la mort et la douleur. La créature terrorisa les habitants du quartier où vivait Elvara, jusqu'à ce qu'elle arrive en sa présence et le fasse éclater dans un éclair de lumière blanche.

Pendant les vingt deux premières années de sa vie, les villageois la traitèrent avec beaucoup de respect et d'admiration, ainsi qu'un sentiment compréhensible de peur face à ses pouvoirs étranges. Elvara tomba alors enceinte à son tour bien que personne ne sache jamais qui fut le père.

Comme sa propre mère, elle donna naissance à une fille en bonne santé, mais mourut également en couche. Le bébé fut nommé Liariel et élevée par un couple sans enfant, l'enfant montrait les mêmes pouvoirs que sa mère et le peuple l'adopta comme signe de bonne fortune. Après avoir protégé la ville et guéri les malades comme sa mère l'avait fait à plusieurs reprises, Liariel tomba enceinte d'un partenaire inconnu, mais mourut en donnant naissance à une fille qui elle-même possédait la puissance divine, la petite fut nommée Caliawen.

Et ainsi le cycle se perpétua, une génération après l'autre de Denmarks mettant ses étranges pouvoirs au service de ses voisins.

Dans les Collines de la Pierre de Lune, Rath-ma, un nécromancien, espérait étendre son empire des morts-vivants en Allansia et d'autres nations voisines (un homme à l'ambition démesurée), il y envoya donc des dizaines d'éclaireurs morts-vivants pour trouver des lieux de pouvoir ou des zones de faiblesse. L'éclaireur qui voyagea jusqu'à Pont du Loup était un diabolotin nommé Zarg. Zarg apprit les pouvoirs de Caliawen et il recruta un groupe de mercenaires orque pour la capturer et l'emmener dans les collines de la Pierre de Lune, où elle serait ensuite étudiée par Rath-ma.

Or, des voyageurs de passage à Pont du Loup ont été témoin d'une récente attaque de morts-vivants contre la ville et de leur destruction par Caliawen, ils ont commencé à colporter les pouvoirs de cette jeune femme miraculeuse. Mais les rumeurs se transforment étrangement le long des routes, et maintenant plusieurs personnes de l'autre côté des collines souhaitent prendre possession de ce qu'ils pensent être un objet qui détient une grande puissance magique. Les personnages sont invités par leur employeur à se rendre à Pont du Loup et obtenir cet objet pour lui.

Introduction des personnages :

Cette introduction peut avoir lieu dans n'importe quel endroit que le Mj considère approprié, en fonction des aventures précédentes des personnages.

Salamonis est un bon endroit pour débiter cette aventure, la ville est un lieu de passage et d'érudition et les joueurs pourront éventuellement y débiter leurs investigations dans les bibliothèques de la ville (et obtenir tout un tas de fausses informations). Lisez ou paraphrasez ce qui suit aux joueurs:

Lorsque votre contact vous a parlé de Dorel Glanvilli, il a mentionné que le nain était un peu excentrique. Mais votre contact a peut-être un peu sous-estimé la vérité. Le nain est assis, les jambes repliées, sur un radeau - bien qu'il n'y ait pas d'eau à plusieurs kilomètres à la ronde.

«Le déluge arrive», dit le nain en introduction. «Les signes sont là, et je suis prêt. Cependant, j'ai appris qu'un objet merveilleux, un objet magique se trouve dans la ville de Pont du Loup. Il permet non seulement de flotter, mais aussi d'avoir des pouvoirs de guérison. Il détruit vos ennemis et répare les poteries. Je veux que vous alliez dans cette ville et que vous me le rameniez. » Dorel lève les yeux vers vous avec espoir.

Donnez aux joueurs la possibilité de répondre ou de poser des questions. Quand Dorel a l'occasion de s'exprimer, il poursuit:

Sauf qu'il ne s'agit peut être pas d'un navire. C'est peut-être une coupe, un merveilleux calice d'or et d'argent ou autre chose je n'en sais rien. Quelqu'un avec qui j'ai parlé a affirmé que c'était une botte. Mais ce n'était sûrement qu'une folle.

Laissez les personnages converser avec ce nain légèrement fou aussi longtemps que vous le jugez bon. Au cours de la conversation, les informations suivantes doivent être transmises:

Dorel a entendu parler de cet objet magique grâce aux rumeurs répandues par les voyageurs qui sont passés par Pont du Loup. Cet objet, selon tous, est un artefact de grand pouvoir, mais les rumeurs sont restées sommaires sur les détails car devenues sauvages et spéculatives. Dorel n'a jamais parlé aux personnes ayant vu cet objet. Il a seulement parlé à des gens qui ont entendu des rumeurs. Aucune de ces personnes ne se trouve actuellement dans la région.

Il a cependant été en mesure de comprendre que cet objet est situé dans une petite communauté orque à la périphérie sud de la ville de Pont du Loup. Il est disposé à payer pour les frais de voyage des aventuriers, ainsi que 25 P.Or chacun, payé à l'avance. Tout ce que les personnages ont à faire est de localiser l'objet. S'il est assez petit pour être ramené, ils doivent revenir avec et il les remboursera des frais avec les intérêts. S'il est trop grand, ils doivent le sécuriser et envoyer un messenger à Dorel pour qu'il vienne le récupérer lui-même. Dorel refuse de se rendre à Pont du Loup jusqu'à ce que l'artefact soit localisé en raison de quelque superstition stupide et irrationnelle qu'il a sur l'endroit.

A partir de ces informations de base, le groupe a plusieurs possibilités. Les aventuriers peuvent décider de prendre la route directement ou alors ils peuvent fouiner un peu en ville. Si le groupe décide de réaliser des recherches dans les bibliothèques ou auprès d'un érudit local vous pouvez leur faire miroiter l'existence d'un objet aux pouvoirs quasi divin, une fois en face de Caliawen la déconvenue n'en sera que plus grande. Cependant si le Mj souhaite se simplifier la vie et n'aime pas trop faire jouer d'enquêtes, il peut via l'organisation ci dessous dévoiler directement la vérité aux joueurs contre un gros don au Librarium d'Hamaskis bien entendu.

Voici une organisation érudite qui a pignon sur rue à Salamonis et que vous pouvez utiliser pour distiller des informations plus ou moins véridiques à vos joueurs :

Le Librarium d'Hamaskis

Certains membres du Librarium remontent leurs origines jusqu'au dieu de la connaissance lui même, Hamaskis, prétendant qu'il les aurait chargés de rassembler toute la connaissance en anticipation d'un temps où la mémoire du monde disparaîtrait. D'autres se considèrent eux-mêmes comme des protecteurs, protégeant les citoyens contre le mal et les sombres secrets qu'ils ne sont pas destinés à connaître. Quelques uns, très rares, utilisent ces mêmes connaissances à leurs propres fins maléfiques.

Tous les membres du Librarium ont deux principes qu'ils tiennent pour sacré:

-Le plus d'informations possibles doivent être collectionnées et gardées par les membres.

-La connaissance ne vient pas sans grand sacrifice (comprenez que rien n'est gratuit !!!)

Le Librarium collecte tout ce qui reflète une partie de l'histoire ou autre sujet. Chaque membre s'efforce d'obtenir tous les livres, proclamations et de les archiver. Les objets magiques sont considérés avec beaucoup de respect. Les parchemins magiques et les livres de sorts abondent dans leurs bibliothèques.

Pour le Mj : une faible lueur, juste assez pour qu'une lumière argentée animent l'obscurité, rendant le secteur moins oppressant.

L'aventure commence donc quand les Pjs arrivent dans les quartiers sud de Pont du Loup, Caliawen Denmark a été capturée par un groupe de mercenaires orques depuis déjà une semaine. Zarg a convaincu leur chef, un chaman nommé Drark, que la richesse et le pouvoir lui seraient offerts si sa bande trouvait une jeune femme avec des pouvoirs spéciaux et la ramenait au repaire du diabolin dans les Collines de la Pierre de Lune.

Le quartier dans lequel vit Caliawen contient beaucoup de citoyens orques. Les mercenaires engagés par Zarg se sont donc rapidement dispersés dans la communauté, s'informant sur cette jeune femme. Aucun des habitants ne parlerait d'elle à des étrangers, craignant qu'il n'arrive malheur à leur protectrice. Cependant, une parente éloignée et un peu jalouse de Caliawen nommée Shae Denmark est tombée amoureuse d'un des mercenaires et elle lui a parlé de sa cousine.

Après avoir passé un mois entier à vivre dans le quartier (et se faire admettre dans la société orque locale), les mercenaires trouvèrent Caliawen. Ces orques ont capturé Caliawen à son domicile et assassiné un chef orque de la communauté pour couvrir leur forfait. Ce leader avait réalisé ce que les mercenaires s'apprétaient à faire mais il était trop tard pour prévenir les autres. Cependant, l'orque qui a obtenu l'information de Shae est également tombé amoureux et il lui a demandé d'attendre qu'il revienne, ou au cas où il ne reviendrait pas lui a remis une carte et une pièce de monnaie pour qu'elle puisse se rendre là où il allait.

Shae détestait Caliawen pour son statut et sa place spéciale dans le cœur des gens, mais elle n'a jamais souhaité que la jeune femme soit blessée. Elle se sent coupable d'avoir trahi sa cousine et craint que son rôle dans ce drame soit divulgué.

Les mercenaires orques ne savaient pas dans quoi ils s'embarquaient. Ils savent que Caliawen est «spéciale», mais ils ne connaissent pas l'étendue de ses pouvoirs, et ils ne savaient pas que Zarg travaille pour un nécromancien. Ils ont été enfermés dans une grotte des collines de la Pierre de Lune depuis l'enlèvement, et plusieurs groupes de morts-vivants sont venus pour ramener Caliawen à leur maître. Cependant, ses pouvoirs les ont tous détruits et Zarg a demandé à des troupes vivantes de venir prendre possession de la prisonnière.

Le voyage : Les araignées géantes sont extrêmement dangereuses et attaquent immédiatement quiconque découvrent leur repaire. Ici au cœur de leur territoire, les reines araignées s'occupent de leurs œufs, des guerriers plus petits mais aussi féroces montent la garde tandis que les chasseurs cherchent inlassablement de la nourriture pour les membres de l'essaim.

Afin d'agrémenter le voyage des aventuriers ce scénario vous propose deux rencontres que vous pouvez placer comme bon vous semble durant le trajet jusqu'à Pont du Loup.

L'attaque des néandertaliens : **Pont du Loup :**

Vous êtes tout d'un coup distrait de la monotonie du voyage par un faible grognement. Il provient d'une faible distance en face de vous mais ne semble pas destiné à votre groupe de voyageurs fatigués. Plus vous avancez, plus les grognements deviennent important. On dirait une meute de chiens en train de se battre plus qu'autre chose. Rapidement vous vous apercevez que vous avez tord et raison à la fois.

Dans un renforcement des falaises, à environ trois cents mètres en avant de la route se cachent un groupe d'hommes hirsutes et leurs femelles. Ils sont vêtus de fourrures et armés de lances aiguisées, de haches de pierre et de massues énormes. Cette troupe a récemment tué une grande chèvre des collines et est en train de se disputer pour savoir qui va obtenir les meilleurs morceaux. Ils ont l'air caractériels, mais il y a manifestement un ordre hiérarchique et les plus forts d'entre eux forcent les autres à attendre leur tour.

Ce sont des néandertaliens, ou ce que les habitants locaux appellent les hommes des collines sauvages, ils sont très territoriaux et tribaux. Ils habitent normalement dans les collines les plus difficiles d'accès, mais la fin des guerres et le dégel de l'hiver ont laissé des régions entières sans habitants et les néandertaliens ont migré là où il y avait plus de nourriture. Ils sont féroces au combat, mais seulement s'ils sont attaqués. Si les aventuriers les attaquent, ils font semblant de fuir, se regroupent et attaquent plus loin sur la route à un moment qui est à leur avantage. Si le groupe les évite, ils agissent de la même façon, considérant que leur nouveau territoire a été envahis.

Les toiles d'argent : **Rencontre 1: Localiser le 'navire'**

Des toiles d'araignée pendent comme des rideaux des branches au dessus de vous, créant de gracieux auvents qui se balancent doucement dans le vent. Bien qu'aucune lumière ne puisse percer la zone, les toiles semblent émettre

L'endroit possède une singulière beauté et un étrange sentiment d'immobilité, comme si le temps lui-même était épinglé sous ces toiles.

Des araignées immenses pendent des arbres ou s'accrochent au dessous des branches, approchant de votre groupe en se frottant les pattes de plaisir à la vue de si succulents repas.

Cette rencontre peut avoir lieu lorsque les aventuriers traversent un petit bois, un lieu de ténèbres remplis d'ombres et de rais de lumière souvent enveloppé dans la brume et trempé par l'humidité. La plupart des animaux n'aiment pas ce genre de lieux, mais des insectes d'une variété presque infinie apprécient la température presque constante et l'humidité qui y règne, tout comme les araignées.

Personne ne sait comment les araignées sont arrivées dans ce bois précis, peut-être le vent a-t-il porté des œufs depuis la grande forêt de Sardath à l'est ou peut-être qu'elles ont tracé leur route sur le continent et ont ensuite fait leurs nids dans ce bois. Cependant, l'ombre et la chaleur ont eu un effet incroyable sur ces araignées, les faisant atteindre une taille phénoménale.

Certaines des araignées errent dans les bois, se balancent ou bondissent depuis les branches, tissant des toiles pour capturer des insectes, des oiseaux et des chauves-souris pour ce nourrir. Cependant la plupart d'entre elles préfèrent rester dans leur royaume qu'elles nomment, Les toiles d'argent.

Les toiles d'argent sont situées près du bord nord de ce bois. Au départ ce secteur était un bosquet d'arbres des plus classique mais les araignées l'ont bientôt revendiqué comme leur. Elles ont tissé leurs toiles à travers toute la région, drapant chaque branche de leurs fils soyeux, jusqu'à ce qu'aucune lumière ne puisse percer depuis le ciel et que le sol soit devenu complètement sombre. Avec le temps, les toiles s'effilochent ou se cassent de sorte que d'autres doivent être érigés, les vieux brins de toiles flottant lentement jusqu'au sol du sous-bois. Aujourd'hui, le lieu connu sous le nom de toiles d'argent est couvert les restes des toiles de sorte qu'il ressemble moins à une forêt qu'à une étrange montagne qui scintille comme de l'argent et frémi dans la plus légère brise.

Les Pjs arrivent dans les quartiers sud de Pont du Loup à un moment étrange et tendu. Seules quelques personnes sont conscientes que Caliawen est portée disparu, mais une ombre semble planer sur la communauté. En outre, un chef respecté de la communauté orque a été assassiné par Drark pour dissimuler leur crime.

Pont du Loup :

Rencontre 1: Localiser le 'navire'

Les aventuriers ont la possibilité de se renseigner sur le « navire », suivre diverses pistes, assister aux funérailles orques et enfin parler à Shae qui admet son rôle dans la disparition de sa cousine et fournit les moyens aux personnages pour la retrouver.

La banlieue sud de Pont du Loup est un mélange de logements pour ouvriers, des magasins d'artisans occupant les emplois les moins lucratifs et des maisons des parias (beaucoup d'orques dans ce cas). Bien qu'il soit au milieu de la journée, peu de gens traînent dans les rues sales et mal entretenus.

La plupart des gens de cette communauté travaillent dans les magasins des artisans ou dans les fermes au sud de Pont du Loup et rentrent chez eux à la nuit tombée. Pont du Loup est un carrefour de la région et elle est très cosmopolite, accueillant diverses races. Cependant, les habitants de cette communauté sont pour la plupart humains et orques. Les peaux vertes sont ici traités comme n'importe quel autre citoyen même s'ils restent pour la plupart cantonnés aux quartiers les moins favorisés.

Les renseignements fournis dans cette rencontre donne le minimum nécessaire aux personnages pour débiter leur enquête initiale et leur confrontation avec Shae. N'hésitez pas à ajouter des scènes supplémentaires en fonction des idées et des actions de vos joueurs.

Bien que la plupart des citoyens de la ville soient assez sympathiques avec les étrangers on leur a dit de ne jamais parler de Caliawen ou de ses pouvoirs. Par conséquent, les tests de diplomatie pour obtenir leur coopération sont très difficiles. Ils deviennent méfiant dès lors que des étrangers se mettent à poser des questions à propos d'un objet ou d'une personne doté de pouvoirs étranges. Malgré cela ils ont du mal à cacher leurs sentiments et des joueurs intuitifs ne devraient pas avoir de mal à se douter qu'ils cachent quelque chose. Des tests de Connaissances de la ville ne donnent pas de meilleurs résultats.

Bien qu'ils ne peuvent être persuadé de fournir des informations par la diplomatie, il y a une chance que l'intimidation puisse réussir. Cependant, la seule personne qui puisse raconter toute l'histoire n'est autre que Shae, ainsi tout citoyen que les aventuriers arrivent à intimider les renvoi simplement vers elle.

Scène 1 - Trouver son chemin

Les Pjs devraient arriver à Pont du Loup sans la moindre idée de ce qu'ils recherchent. Les recherches et questions initiales sur un «navire magique» ou «objet de grande puissance» ne seront accueillis que par des regards vides, car les habitants ne pensent pas à Caliawen en ces termes. Cependant, un bon roleplay devrait leur permettre de se faire diriger vers Trajek, un humain assez âgé qui a vécu dans cette ville toute sa vie et qui en sait plus sur les événements qui se passent ici que quiconque.

Scène 2 - Le solitaire

Trajek est un homme solitaire. Sa femme est morte il y a des années, tous ses enfants sont partis et il vit d'une pension pour les années qu'il a passé dans l'armée. Trajek est plus susceptible de vouloir parler que d'écouter, mais il ne veut pas nécessairement parler des choses dont les aventuriers ont envie. Au lieu de cela, Trajek préfère parler de son passé, ce que fait sa famille actuellement, comment les choses étaient mieux avant, combien ses bottes sont confortables, etc

Les PC sont obligés de supporter plusieurs heures de radotage. Par exemple, si les PJ demandent: «Avez-vous vu des navires?», Cela rappelle à Trajek ses années dans la marine et il raconte aux personnages des histoires sans fin de ses exploits contre les pirates. Si jamais ils sont ouvertement grossiers avec Trajek, le vieil homme se braque et déclare ne rien savoir au sujet de navire magique, de la magie ou autres choses. Cependant, il leur dira qu'un chef de la communauté orque a été tué dans d'étranges conditions. Les obsèques doivent avoir lieu dans la journée.

Scène 3 - Les funérailles orques

Rong'Da était un orque paisible dont les ancêtres avaient combattu dans la guerre contre les hordes barbares du Plat Pays. Comme beaucoup d'autres de sa race, son clan s'est installée dans la région et a été acceptée comme citoyens de Pont du Loup. Rong'Da a passé la plus grande partie de sa vie à travailler à la ferme, mais il avait aussi étudié l'herboristerie et œuvrait comme guérisseur et de facto chef spirituel des orques de la ville.

Lorsque les mercenaires orques sont venus chercher Caliawen, il les a accepté, ne sachant pas quel était leur véritable but. Mais une fois que ces dernières trouvèrent la fille, il comprit leur véritable but. Afin de l'empêcher de parler, Drark l'a empoisonné avant de fuir la région pour les collines de la Pierre de Lune.

Lorsque son corps a été découvert, les autres orques pensèrent qu'il était décédé de façon naturelle et entamèrent leur deuil, préparant les funérailles. La dernière étape de ce processus a lieu lorsque les aventuriers arrivent en ville et le corps doit être brûlé dans la soirée.

N'importe qui peut assister aux 'festivités', qui se tiennent dans un champ ouvert à l'extérieur de la ville. Les Pjs sont encouragés à boire plusieurs tournées en l'honneur du défunt et à mordre dans le corps selon une vieille coutume orque. Si les aventuriers examinent le corps, un test d'Hab+Guérison révèlent que quelque chose sur la peau du défunt est étrange et que la mort est probablement le résultat d'un empoisonnement. Cependant comme Rong'Da était un expert en herbes et un guérisseur accompli, il est hautement improbable que l'empoisonnement soit accidentel.

Si les aventuriers peuvent gagner la confiance de la communauté durant la fête, les autres orques parlent du groupe d'orques étrangers qui est venu dans la ville il y a quelques semaines. Certains trouvent étrange la manière dont ils ont obtenu l'aide de Rong'Da, cherchant des emplois et une cabane puis disparaissant soudainement avant qu'ils ne découvrent le corps du vieil orque.

Ils se souviennent également que durant leur présence dans la ville, l'un des orques, nommé Bhral avait établi une relation avec une jeune femme humaine nommée Shae. À ce stade, cela pourrait être une bonne idée de révéler aux Pjs via un habitant que Caliawen Denmark a disparu à peu près au même moment que les mercenaires orques. Il pourrait également révéler qu'elle avait des pouvoirs spéciaux de guérison et de protection contre les créatures d'ombre et mort-vivante.

Scène 4 - Confrontation

Shae Denmark est une laitière qui travaille dans l'une des nombreuses fermes au sud de Pont du Loup. Elle est née en même temps que la dernière incarnation d'Elvara Denmark, et Shae a toujours été jalouse de la renommée de sa parente éloignée.

Lorsque les mercenaires sont arrivés en ville, l'orque nommé Bhral a courtsié Shae dans l'espoir que peut-être elle lui révélerait le secret de la communauté et mènerait les orques vers la personne qu'ils recherchaient. La ruse a fonctionné, car Shae en est venu à aimer les attentions amoureuses d'un étranger si exotique. Cependant, Bhral s'est également épris de l'humaine et avant de fuir avec leur captive il lui a donné une carte pour le retrouver plus tard.

Quand les Pj finissent par approcher Shae et la questionnent, elle nie être au courant d'un objet de pouvoir, bien qu'elle sache que les personnages parlent de sa cousine. La diplomatie ne fonctionne pas bien qu'ils puissent utiliser l'intimidation pour la faire parler, avec un bonus de +4 au test d'HAB s'ils ont trouvé un lien entre les mercenaires orques et la mort de Rong'Da. Les aventuriers peuvent également se glisser dans sa chambre lorsque cette dernière est absente pour trouver la note de Bhral, une carte des collines de la Pierre de Lune et 5 pièces d'or. Lui représenter cette note la fait immédiatement avouer. Si les joueurs essayent d'autres méthodes pour la faire parler, utilisez votre jugement pour déterminer l'efficacité de leurs méthodes.

Une fois forcée à parler elle raconte toute l'histoire: Caliawen est une personne qui exerce un pouvoir contre les créatures mort-vivantes, elle est issue d'une longue lignée de femmes qui possédaient toutes le même pouvoir, les orques l'ont capturé après avoir été embauché pour le faire, etc Elle révèle également que sa cousine était enceinte quand elle a été kidnappée.

Avant que les personnages partent, elle leur demande de ne pas blesser Bhral s'ils le trouvent. Elle prétend que ce n'est pas une mauvaise personne, mais qu'il est sous l'emprise du chaman qui dirige la troupe. Elle offre même ses économies de vie (5 P .Or) s'ils promettent de faire retour avec l'orque en vie.

Fin de la rencontre

Plusieurs possibilités s'offrent désormais au Mj et aux joueurs. Dans la majorité des cas leur enquête devrait les avoir mené vers Shae. Dans le meilleur des cas cette dernière leur racontera toute l'histoire, dans le pire elle peut même décider de les accompagner pour être sur qu'ils n'éliminent pas Bhral.

Une fois dans les grottes il y a même une chance que Bhral combattent ses anciens alliés à leur coté.

Le Voyage, encore :

Comme précédemment, cette partie du scénario propose une péripétie que vous pouvez placer sur la route de votre groupe avant qu'il n'atteigne l'ancre du diabolin dans les Collines de la Pierre de Lune.

Le Taureau du Diable

Les falaises au sud de Pont du Loup ont toujours été un lieu de mauvaise réputation, depuis qu'une jeune noble dont l'histoire a oublié le nom y fut assassinée par un amoureux éconduit. La terre autour du drame prit une teinte rouges et le gouffre où le corps fut abandonné donna lieu à un pré luxuriant d'herbe verdoyante et riche, mais avant son décès la noble avait interdit à la population de grimper jusqu'aux falaises enveloppées de brouillard et personne n'osait aller contre sa volonté.

Personne, sauf peut-être le fermier Erik Tollefsen. Son père avait découvert par hasard que si les bovins étaient autorisés à paître l'herbe du gouffre une fois par mois, ils étaient prêts à être abattus un an avant la date prévue; leur croissance augmentant considérablement. Tollefsen un homme beaucoup plus gourmand que son père décida de faire monter son troupeau jusqu'au sommet des falaises toutes les nuits espérant que ses profits augmenteraient encore plus.

Ce stratagème fonctionna pendant plusieurs mois, jusqu'à ce qu'une nuit, Erik ait accidentellement laissé un jeune taureau derrière lui après avoir récupéré le reste du troupeau. En se nourrissant de l'herbe luxuriante, le veau atteint l'âge

adulte au cours du mois suivant. Erik s'aperçut alors que l'herbe infusé du sang de la malheureuse victime des années auparavant s'était ratatiné et avait quasiment disparu.

L'énorme bête sortie de la brume le mois suivant. Erik revint avec ses propres animaux et finit sa vie écrasé sous ses grands sabots. Dans sa fureur, le veau devenu un puissant taureau conduisit le reste du troupeau à traverser le village de Fort Chapelle détruisant tout sur son passage. Les habitants sont désormais apeurés par ce qu'ils appellent le Taureau du diable.

Lorsque le groupe arrive dans le village un appel est en train d'être lancé par un héraut local à quiconque est prêt à tuer la bête et à empêcher ses déchaînements meurtriers et la destruction effrénée d'innombrables potagers. Le taureau est un bovin de la taille d'un rhinocéros gonflé aux hormones de croissance et qui a beaucoup de problèmes pour gérer sa colère.

La zone où l'animal peut être trouvé est masquée par de grands nuages de brouillard et dans ses conditions sa peau de couleur crème de la créature lui confère une apparence fantomatique.

Taureau du diable : Hab : 11 Endurance : 13

Rencontre 2: L'ancre du nécromancien

Lorsque les personnages se trouvent à moins de un kilomètre de l'endroit où la carte indique que les grottes sont situées, lisez ce qui suit:

A environ un kilomètre de distance vous apercevez grand nombre d'humanoïdes qui semblent tourner sans but autour d'une petite colline.

Le groupe est trop loin pour déterminer avec précision de quel type d'humanoïde il s'agit et ce n'est qu'en s'approchant qu'ils pourront reconnaître des squelettes. Ces derniers ne sont pas très attentifs et ils sont habitués à voir des orques entrer dans les grottes de leur maître. Il est assez facile de les éviter et de poursuivre vers l'entrée du repaire du nécromancien.

Salle L1 :

Cette chambre a été grossièrement travaillée et agrandi à partir d'une grotte naturelle. Plusieurs torches et lanternes fournissent de la lumière. Des sacs éventrés et des provisions à moitié pourris sont le seul mobilier. Vers le fond de la pièce, un tunnel allant en rétrécissant s'ouvre sur une dépression et une nouvelle salle qui s'enfonce dans les profondeurs de la colline. Un petit groupe de gardes orques monte la garde, mais ils sont très distraits par la présence des morts-vivants, de sorte que les deux premiers aventuriers à s'engager dans la grotte disposent d'un tour de surprise tant qu'ils n'attirent pas l'attention en faisant quelque chose de stupide comme jeter une pierre ou crier.

Orques (6) :

Hab : 6 Endurance : 5 Arme : épée Armure : légère

Les orques se battent jusqu'à ce qu'ils soient vaincus. Le tunnel menant à la chambre voisine est long et les combats qui se déroulent ici ne peuvent pas être entendus de là bas.

Salle L2 :

Un chef orque se trouve ici avec ses meilleurs guerriers. Comme les orques de la salle précédente, ils attendent impatiemment que les troupes humaines envoyées par le nécromancien arrivent et emmènent Caliawen. Ils gardent également la zone contre les morts-vivants pour s'assurer qu'il ne se propage pas dans le complexe de grottes.

Chef orque :

Hab : 7 Endurance : 8 Arme : épée Armure : moyenne

Orques (4) :

Hab : 6 Endurance : 8 Arme : épée Armure : moyenne

Les morts-vivants qui sont arrivés au cours des derniers jours pour escorter Caliawen jusqu'au nécromancien ont tous été détruits par la puissance magique de la jeune fille. Les restes de ces morts-vivants, qui ne sont plus que de la poussière ont été étalés dans la pièce. Cette zone (marquée par le carré rouge sur la carte) est devenue une zone impie qui a faim de vie.

Le passage s'ouvre dans une autre chambre éclairée par des torches et des lanternes. Plusieurs orques se tiennent mal à l'aise dans la pièce. Une partie du sol est recouverte d'une couche de poussière d'os.

Toute créature qui entre dans la zone poussiéreuse est attaquée par le piège. Des mains griffues et fantomatiques surgissent du sol et saisissent la créature. Les orques connaissent l'effet de la zone d'instabilité nécosante et évitent de s'y déplacer à tout prix. S'ils le peuvent ils tentent de pousser un des personnages dans cette zone. Les mains fantomatiques infligent 2 points de dégâts pour chaque tour passé dans la zone.

Quand les orques sont vaincus, les aventuriers entendent des cris venant du passage qui mène à l'ouest. On dirait qu'une femme est torturée.

Salle L3 :

Cette petite pièce sert de réserve aux orques qui sont chargés de surveiller le complexe. Il n'y a rien d'intéressant ici à part de la nourriture en plus ou moins bon état. Si un aventurier souhaite en manger un peu il doit réussir un test de CHA ou perdre 2 points d'End.

Salle L4 :

Cette salle était également une autre salle de garde, mais elle est actuellement vide. Les orques qui s'y trouvaient étant dans la salle suivante avec leur chaman et Caliawen qui est en train d'accoucher.

Salle L5 :

Lorsque les personnages regardent dans la salle, lisez ce qui suit :

Une jeune femme est couchée sur une plate-forme surélevée au centre de la pièce. A l'évidence elle est en train d'accoucher, et vu les sons qu'elle émet cela ne semble pas bien se passer. Debout à côté d'elle se tient un chaman orque. Une petite créature diabolique vole près d'eux, et d'autres orques regardent l'accouchement avec des regards d'évidente préoccupation. Seul le diabolotin regarde la scène avec intérêt. Les cris augmentent alors de façon spectaculaire tandis que la jeune femme se tord de douleur sur la plate-forme.

Les aventuriers obtiennent un tour surprise, car les orques et le diabolotin sont fascinés par le processus de l'accouchement. Aucun d'entre eux ne l'aide et il devrait être parfaitement clair pour les joueurs que si rien n'est fait, elle et l'enfant vont périr très bientôt. Bhral se trouve dans cette salle et entre les liens imprévus de leur chef avec un nécromancien, un diabolotin et des morts-vivants, ainsi que la naissance imminente d'un enfant, il n'est plus aussi fidèle à Drark qu'il a pu l'être par le passé. Si les aventuriers lui parlent de Shae il est comme stupéfait. Il ne participe alors pas au combat qui s'annonce.

À partir du moment où ils entrent dans la salle, les aventuriers ont huit tours pour libérer le bébé. Il est impératif qu'ils comprennent que, à moins d'assister Caliawen immédiatement, elle et son enfant sont en danger de mort.

Les orques et le diabolotin ne rendent pas la tâche facile aux Pjs et ne leur permettent pas un accès facile à la mère, mais une fois qu'un aventurier l'aide activement avec un test d'HAB + Guérison les ennemis ne l'attaquent plus. Il faut deux réussites consécutives pour aider Caliawen de manière efficace. L'utilisation d'une puissante magie de guérison compte comme un seul succès.

Si les aventuriers réussissent les deux tests Caliawen survit et accouche d'un enfant en bonne santé. Cela inspire tellement le héros qui l'a aidé qu'il gagne un bonus de +2 aux jetés d'attaque et aux dégâts jusqu'à la fin de la rencontre. S'ils échouent le résultat est inverse.

Les orques essaient de garder les aventuriers loin de leur chef. Cependant, la situation étant aussi étrange pour eux que pour le groupe ils agissent parfois de manière étrange. Si un des orques devait porter un coup mortel, il assomme plutôt l'aventurier à la place. Drark et le diabolotin ne sont pas aussi magnanime. Zarg se soucie de sa propre sûreté plus que d'apporter Caliawen à son maître et il s'enfuit si tous les orques sont hors de combat.

Zarg :

Hab : 6 Endurance : 6 Arme : Griffes (moyen) Armure ; aucune Spécial : vol

Drark :

Hab : 4 Endurance : 8 Arme : bâton Armure : aucune Spécial : possède le sort PAN page 120 du LdB

Orques (6) :

Hab : 6 Endurance : 8 Arme : épée Armure : moyenne

Fin de la rencontre

Si les Pjs battent Zarg, Drark et les mercenaires orques, ils peuvent rester ici pour un court laps de temps. Ils peuvent déplacer en toute sécurité Caliawen et son enfant hors des cavernes. S'ils ont parlé à Bhral lors du combat, ou s'ils ont épargné sa vie, il est reconnaissant et les accompagne. Il admet avoir suivi Drark comme mercenaire mais il affirme qu'il n'avait aucune idée que son chef travaillait pour un diabolin jusqu'à ce que sa mission soit terminée.

Si les Pjs ont été battus, tous ceux qui ont été laissés inconscients par les orques sont abandonnés dans les cavernes comme prisonniers. Quand les orque et le diabolin sortent ils peuvent se libérer après quelques jours, mais ils ne pourront pas poursuivre leurs ennemis car ils sont trop affaiblis.

Le trésor des orques se trouve dans la salle **L6** et se compose d'une cinquantaine de pièces d'or.

Conclusion

Si les Pjs ont sauvé Caliawen et son fils, ils sont libres de les retourner à Pont du Loup. Ni elle ni son fils ne semblent posséder le pouvoir qu'elle détenait autrefois. S'ils ont épargné Bhral et l'ont renvoyé à Shae décernez leur une récompense d'une 20éme de Xp. Dorel Glanvilli est malheureux que le vaisseau qu'il désirait si désespérément se soit avéré être une personne, mais il donne quand même leur récompense aux aventuriers pour le temps qu'ils ont passé sur l'affaire.

