

# L'enlèvement d'Anya

## Présentation du scénario

C'est mon premier scénario, je l'ai écrit rapidement pour le faire jouer à des proches. Nous étions tous débutants lorsque nous l'avons joué. Il dure 4-5h, pour des PJ de niveau 1. J'ai utilisé les prêtirés de la boîte de jeu Elfes et les règles de Chroniques oubliées - Terres d'Arran.

## Résumé

Le prêtre noir Sylla, jumeau du prêtre blanc Alto, a enlevé la guérisseuse Anya pour qu'elle ne puisse plus sauver les villageois qu'il vampirise la nuit. Il l'a enfermée dans une prison souterraine, au sud du village, gardée par des nains morts-vivants. Le fermier Gilus, mari d'Anya, supplie les PJ, de passage dans l'auberge du Sanglier rouge, de sauver sa femme contre une modeste rétribution. Les PJ vont devoir faire route vers le sud, traverser une forêt mystérieuse, passer une rivière et trouver l'entrée du souterrain dans une plaine. Il ne leur restera plus qu'à explorer le souterrain pour sauver Anya et la ramener.

Vous trouverez plus bas ma carte du souterrain qui permet de mieux se représenter le trajet à parcourir.

## Scène 1 : Auberge du Sanglier rouge

Nous sommes le matin, c'est l'heure du petit-déjeuner. Les héroïnes et les héros sont de passage dans l'auberge du Sanglier rouge, en quête d'aventure. Il y a un ivrogne de la veille à une table, et quelques personnes qui s'appêtent à repartir pour rejoindre leur famille dans un autre village.

Le fermier Gilus recherche désespérément de l'aide. Sa femme Anya, guérisseuse du village, a été enlevée. Il propose aux PJ, en voyant qu'ils ont l'air de savoir se battre, d'aller la sauver. Il promet en récompense une modique somme qui réunit ses économies (1 pa/PJ). Il dit : "Je veux revoir son visage, avec son grain de beauté si charmant."

Il y a une rumeur qui traîne sur l'existence d'une prison au sud, gardée par des nains qu'on a vu rôder la nuit. Les PJ se mettent en route en suivant le chemin qui va vers la forêt au sud. Sur le trajet, il y a des fermes et des fermiers de chaque côté de la route. Si les PJ échangent amicalement avec eux, ils donnent des pommes ou autres produits de leur récolte, qui redonnent 1 PV si consommés.

## **Scène 2 : Forêt mystérieuse**

Le chemin devient un sentier qui traverse la forêt, toujours vers le sud. Dans cette forêt mystérieuse, il y a des jargals errants. Il faut réussir des tests de discrétion DEX 10 pour ne pas se faire repérer par eux. Des tests de perception SAG 10 permettent d'entendre leurs pas sans pouvoir les localiser exactement.

### **JARGAL**

FOR +0 DEX +4 CON +0

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 12 PV 4 Init. 14

Morsure/griffes +1 DM 1d6

À l'ouest de la forêt, donc à la droite des PJ qui descendent vers le sud, se trouve une sorte de terrier creusé dans le sol. Un test de SAG 10 réussi permet d'entendre des rires et des cliquetis. Il s'agit de 4 gobelins qui possèdent 10 pa et la clé d'un coffre. Celui-ci se trouve dans le souterrain (scène 5).

### **VOLEUR GOBELIN x4**

FOR +0 DEX +4\* CON +0

INT +0 SAG +1 CHA +1

DEF 14 PV 3 Init. 14

Rapière +3 DM 1d6 (critique sur 19-20)

Arc court +3 DM 1d6

À l'est de la forêt, donc à la gauche des PJ, se trouve le temple de Gaïa, une modeste bâtisse baignée par une lueur surnaturelle. On y trouve une fontaine avec de l'eau sacrée qui rend 1d6 PV, mais si elle est bu sans l'accord du prêtre, celui-ci le reproche aux PJ. C'est un prêtre blanc nommé Alto, il propose aux PJ de prier et de faire une offrande à Gaïa. C'est un test d'INT 10, si réussi les PJ auront tous +5 à leur prochain jet. Enfin, un PJ observateur et lettré pourra reconnaître et lire un court poème sur un mur du temple : "Tout être lumineux / A son équivalent obscur / Par le sang ils sont liés / Et ne peuvent s'éloigner". La prière parle en fait de la gémellité d'Alto et de Sylla le prêtre noir.

## **Scène 3 : Rivière serpentine**

Les PJ débouchent à la sortie de la forêt sur une rivière serpentine. Elle leur barre le passage vers le sud. D'elle émanent des lueurs vertes, on n'en voit pas le fond. Le courant est moyen. Les PJ ont trois options :

**-Traverser à la nage** avec un test DEX 10. Si le test n'est pas réussi, le PJ est emporté par le courant vers l'ouest (donc vers la droite lorsque les PJ sont face à la rivière). Les autres PJ doivent trouver un moyen de le secourir, ou il doit refaire un test pour se sortir de l'eau, ou s'accrocher au pont. Voir point suivant.

**-Passer sur le pont un peu plus à l'ouest.** C'est un pont en bois fragile, les PJ doivent marcher dessus un par un et faire un test de FOR 15. Si le test est réussi, donc si le PJ est trop fort, le pont peut craquer ou même s'effondrer. Le test passe à 10 pour les PJ imposants type Ogre. Il passe à 5 si 2 PJ ou plus tentent de passer ensemble.

**-Découvrir la silhouette d'un personnage étrange vers l'est.** Il s'agit de Nocar, vieil homme (?) au capuchon noir. Avec sa barque, il fait traverser la rivière au groupe pour 1 pa. Il apparaît et disparaît surnaturellement et les PJ ne peuvent rien apprendre sur lui.

## **Scène 4 : Entrée du souterrain**

Après la rivière, les PJ arrivent sur une vaste plaine. Vers l'est, il y a un camp de brigands qui se reposent autour d'un feu. Les brigands essaient d'escroquer, de voler ou de détrousser les PJ s'ils entrent en contact. Il est cependant possible de les soudoyer ou de les manipuler.

### **BRIGAND x3**

**(Combattant NC 1/2)**

FOR +3\* DEX +0 CON +3

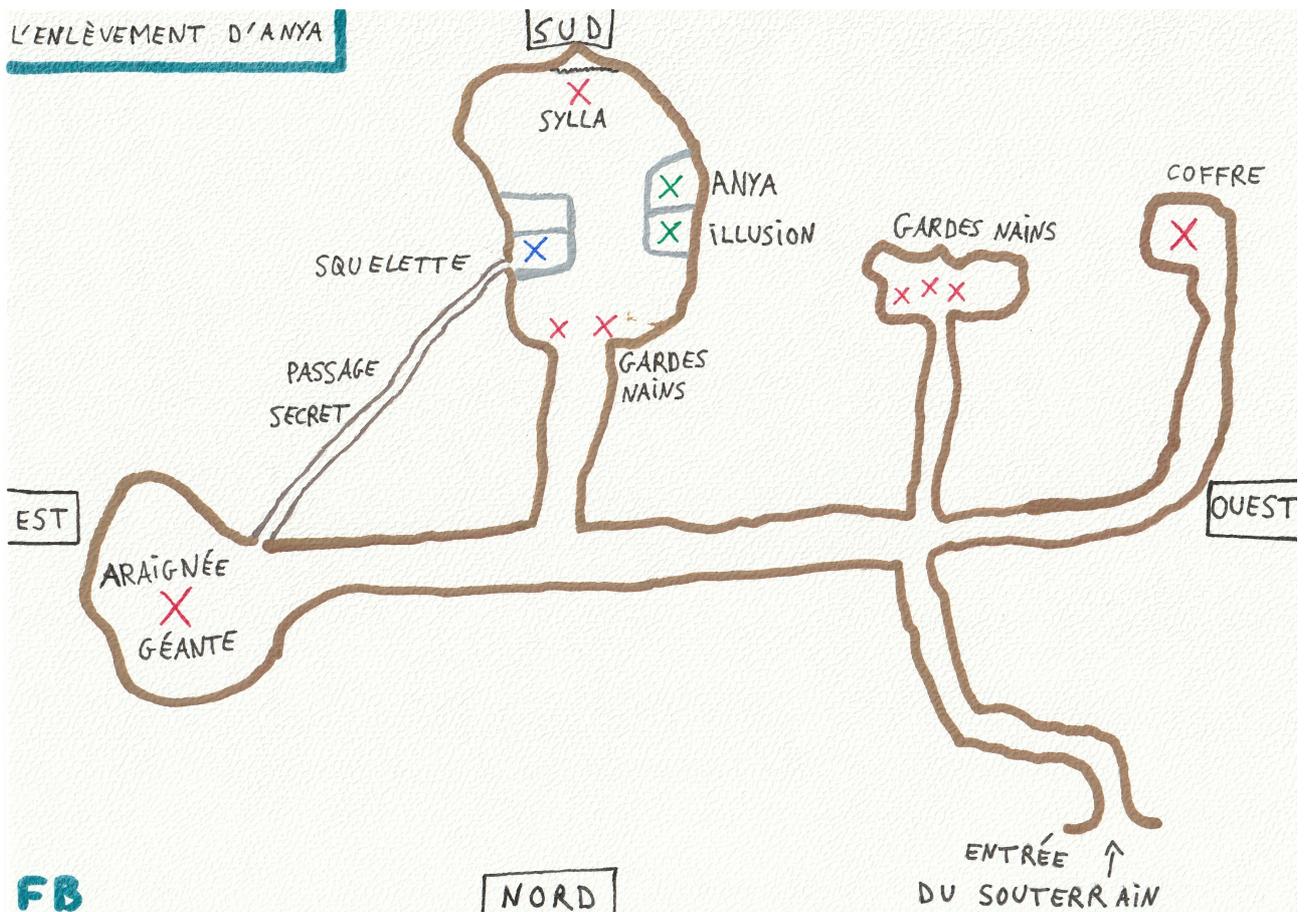
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init. 10

Épée longue +2 DM 1d8+1

Des tests de SAG 10 permettent de découvrir dans la plaine des traces de pas, qui mènent à l'entrée cachée du souterrain. Les PJ ne peuvent aller plus au sud, il y a une vieille muraille en ruine et de l'autre côté un désert. Le terrain devient sec au fur et à mesure qu'on se rapproche de la muraille.

## Scène 5 : Le souterrain



### Carte du souterrain

*Elle est orientée "à l'envers" car les PJ arrivent depuis le nord vers le sud.*

Pour ne pas glisser et tomber, les PJ doivent réussir un test de DEX 10 en descendant dans le souterrain. Sinon, ils reçoivent 1d4 DM.

Le souterrain prend la forme d'un couloir sombre à taille humaine. Il continue sur quelques dizaines de mètres. Puis les PJ arrivent au niveau d'une intersection.

**La galerie à droite** sent le vieux bois. Elle mène à un coffre fermé et piégé. Un test réussi de SAG 10 permet de repérer le piège, sinon une flamme brûle les PJ trop proches : 1d6 DM. La clé du coffre est celle qui se trouvait dans le terrier des gobelins (scène 2). Si les PJ n'ont pas récupéré la clé et qu'ils n'ont pas de nécessaire de crochetage, le MJ peut autoriser à un PJ robuste l'action de briser le coffre avec un test de FOR 10. Le coffre contient 1 potion par PJ, qui redonne 1d8 PV.

**La galerie qui poursuit le couloir** d'où viennent les PJ, en face, conduit à une salle aménagée avec trois gardes. Il s'agit de nains avec des traits étranges : des canines plus longues et des

yeux rougeoyant. Ils sont hostiles et incorruptibles. Les nains possèdent un jeu de clés de la prison.

### **GARDE NAIN x3**

FOR +3 DEX -1 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 10 PV 5 Init. 9

Hache à une main +1 DM 1d6+1

**La galerie à gauche** conduit à son tour à une intersection avec deux voies. Il est possible de continuer tout droit ou de tourner à droite (voir plan).

**En continuant tout droit**, les PJ débouchent sur une grande caverne avec une araignée géante. Elle tente de surprendre les PJ et les attaque directement. Après avoir vaincu l'araignée, un test de SAG 10 permet aux PJ de repérer une petite entrée dérobée avec un passage secret. Il faut le parcourir en rampant, puis sortir dans l'une des quatre cellules de la prison. Cette cellule contient un squelette et du fil de fer, qui peut servir à crocheter une serrure. Pour le reste de la prison, voir le point suivant.

### **ARAIGNÉE GÉANTE**

**(Insecte de taille petite NC1)**

FOR +1 DEX +4\* CON +1\*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init. 19

Attaque +4 DM 1d4+1

**En tournant à droite**, les PJ arrivent directement dans la prison, aménagée dans une grande caverne. Il y a deux gardes nains à l'entrée, avec des canines longues et des yeux rougeoyant. Ils sont hostiles : les PJ n'ont rien à faire là.

Après avoir passé les gardes d'une manière ou d'une autre, les PJ découvrent 4 cellules, qui peuvent être ouvertes au moyen du jeu de clés des trois gardes de la salle précédente ; d'un nécessaire de crochetage ; ou du fil de fer présent au sol dans l'une des cellules sur la gauche.

### **GARDE NAIN x2**

FOR +3 DEX -1 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 10 PV 5 Init. 9

Hache à une main +1 DM 1d6+1

**Les deux cellules à gauche** contiennent : l'une, un cadavre exsangue ; l'autre, celle qui est reliée à la caverne de l'araignée par un passage secret, un squelette et du fil de fer. **Les deux cellules à droite** contiennent chacune Anya. En effet, l'une des deux est une illusion. Les deux affirment aux PJ être la vraie. Un test de SAG 10 permet de se rendre compte que seule l'une des deux a un grain de beauté significatif sur le visage (voir scène 1). Si le test échoue, un couteau lancé magiquement blesse le PJ le plus proche : 1d4 DM.

Pour sauver la vraie Anya, il reste à vaincre Sylla, qui s'avance depuis l'obscurité au fond de la pièce. Sylla est un prêtre noir, qui pratique la nécromancie et le vampirisme. Il s'est constitué une garde de nains morts-vivants en les mordant. Il a enlevé Anya pour qu'elle cesse de guérir les âmes qu'il vampirise la nuit. Anya possède des talents de magie blanche. Sylla est le frère jumeau du prêtre blanc Alto, peut-être rencontré dans le temple de Gaïa (scène 2). Les PJ ont pu le deviner grâce aux indices, en ayant questionné Alto ou alors un test de SAG peut leur dévoiler la ressemblance frappante.

Sylla attaque les PJ à distance. Anya est affaiblie, mais si les PJ ont du mal à le vaincre, elle peut éventuellement lancer un sort de soin qui redonne 1d6 PV.

## **PRÊTRE NOIR SYLLA**

**(Mystique nécromancien NC3)**

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3\* SAG +2\* CHA +2

DEF 13 PV 19 Init. 10

Bâton +4 DM 1d6+1

Attaque magique (L) +7 DM 3d6

Vampirisation (L) : attaque magique qui vole 1d6 DM. Regagne 1d6+3 PV si une cible meurt à moins de 20m.

## **Épilogue**

Gilus est ravi de retrouver sa femme et fond en larmes. Il donne aux PJ leur récompense, et tous les gens présents leur sont reconnaissants.