

# VIVRE DANS UN DONJON

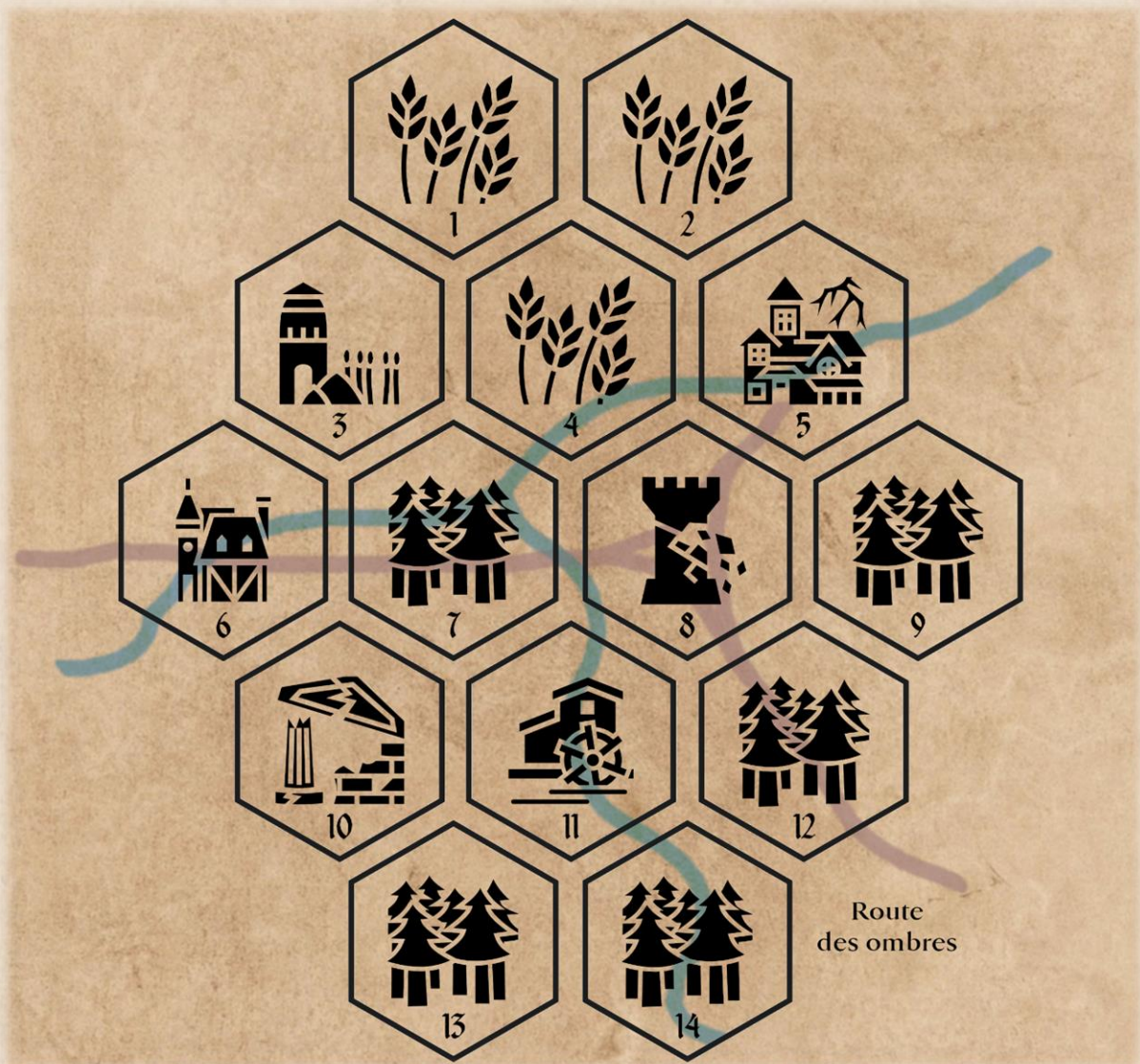
Les temps sont difficiles en Eridien depuis l'émergence du Pacte Noir. Malgré cela, deux jeunes âmes ont tenté de vivre leur idylle en cachette. La nuit dernière, l'un a disparu et l'autre est enfermée dans une prison dorée.

Dans le village de Kelna, une mère éplorée prie pour que son fils retrouve le chemin vers son foyer. Les Sans Cœurs réussiront-ils à répondre à sa détresse ?

## Les régions

Comme toutes les aventures de type Nocturne, le cadre de jeu de Vivre dans un donjon est découpé en 14 régions, dont voici les spécificités :

Num.	Type de région	Environ.	Description
1, 2 et 4	Habitée (Paisible)	Champs	Des champs de blé. Plusieurs cultures présentent des signes de maladie.
3	Habitée (Paisible)	Grenier	Lieu de stockage du village de Kelna. Les stocks sont presque vides à cause des taxes exorbitantes du Seigneur Bellton et des mauvaises récoltes
5	Habitée (Paisible)	Manoir de Bellton	Manoir du Seigneur Bellton. Certains disent qu'on entend parfois des cris bestiaux venir de la demeure.
6	Habitée (Paisible)	Village (Kelna)	Village agricole sur le déclin
7	Sauvage (Hostile)	Repaire de Persimmon	Une voix appelle les voyageurs à quitter le chemin. On dit qu'on ne revit jamais ceux qui le firent ...
8	Habitée (Dévastée)	Tour éventrée	Ancienne tour de garnison effondrée depuis une dizaine d'années
9, 12 et 13	Sauvage (Paisible)	Forêt	Ces bois semblent ne pas avoir été foulés par les hommes depuis bien longtemps.
10	Sauvage (Paisible)	Sanctuaire	Un autel dédié à Hestia, érodé par le temps et les éléments
11	Habitée (Paisible)	Moulin à aubes	Vieux moulin connu pour être un coin d'amoureux
14	Sauvage (Hostile)	Antre de Prinna	Certains villageois disent avoir aperçu une femme délicate nager dans ces eaux. La légende veut qu'il ne vaille mieux pas l'importuner.



## Autel d'Hestia

Les Sans Cœurs se réincarnent dans la région (10), face à un petit autel à peine visible. D'épaisses couches de lierre le recouvrent presque intégralement.

Il y a plusieurs générations, les habitants de Kelna venaient y fêter leurs noces. Mais comme un peu partout en Eridien, cette tradition s'est perdue au fil des ans.

Après avoir pris connaissance de leur environnement, les Sans Cœurs sont interpellés par une voix nasillarde. Un **Corbeau-parleur** les invite à quitter le territoire. Les terres du Seigneur Kellton sont interdites aux intrus. Les Sans Cœurs peuvent tenter de l'amadouer. Dans le cas contraire, le volatile part en direction du manoir de Bellton (5) pour prévenir son maître.

## Le manoir de Bellton

Depuis le sommet d'une colline, le manoir de Bellton surplombe la région. Les terres environnant le manoir présentent des tâches noires. La végétation est malade ou pourrie par endroits.

Du haut de ses cinquante-sept ans, le Seigneur Owen n'est plus que l'ombre de lui-même. La mort de son épouse l'a rendu fou, il y a quelques années. Voyant en sa fille, Caitlyn, la réincarnation de son aimée, il commit l'irréparable. De cette union forcée naquit une **Bête glatissante**. Enfermée dans les sous-sols, la créature s'est fait sa tanière attendant que son procréateur lui apporte de nouvelles victimes. Il n'est pas rare qu'elle s'évade des sous-sols, pour partir en quête de chair supplémentaire.

La demeure est gardée Neal Devlin et sa troupe de **Noirelames**. Neale compte récupérer le domaine en prenant la main de Caitlyn et en maquillant la mort du seigneur. Toutefois, la jeune noble envisage de mettre fin à ses jours. Assister à la mort de son bien-aimé lui a fait perdre la dernière lueur d'espoir qu'elle avait.

## Le village de Kelna

Les habitants de Kelna ont pour la plupart perdu goût à la vie. Leurs récoltes sont de plus en plus maigres et les taxes imposées par le Seigneur Bellton les accablent toujours plus. Certains ont déjà tenté de s'organiser pour exprimer leur mécontentement. A ce jour, aucun n'est revenu.

Seamus Floyd, le doyen du village, tient la Pouliche grise, une taverne dans laquelle les villageois viennent noyer leurs tourments. Une vieille carte de la région trône au-dessus de son comptoir. Le vieillard est prêt à l'échanger contre n'importe quoi, du moment que ça égaie un peu son quotidien morose.

En apercevant les Sans Cœurs entrer dans la taverne, Jessie Lamb s'effondre en larmes. Elle espère qu'il s'agit bien du signe d'une intervention divine. Une fois son calme retrouvé, elle explique aux Sans Cœurs que son fils Tristan a disparu depuis la nuit dernière. Depuis quelques mois, Tristan s'absentait souvent la nuit, mais il était toujours de retour avant le lever du soleil. Cette fois-ci, il n'était pas là quand Jessie s'est levée. Elle ne sait pas où il est passé, mais elle a retrouvé un livre imagé, dans la chambre de son fils.

*Note au MJ :* N'hésitez pas à rappeler que de nombreux éridiens sont analphabètes.

## La tour éventrée

Cette ancienne tour de garnison servait à prélever des frais douaniers sur la route des ombres. Le Pacte Noir réduisant drastiquement les échanges commerciaux, la tour perdit son intérêt premier. L'entretien se fit donc bien moindre. Il restait quelques soldats lorsque la tour s'effondra. Leurs âmes n'ayant pas trouvé le repos, ils se manifestent sous la forme d'**Armes hantées**.

Des Sans Cœurs assez braves pour affronter les esprits de la tour peuvent trouver une **Arbalète** et l'équivalent d'un carquois de 10 carreaux, ensevelis dans les décombres.

## Le repaire de Persimmon

Une voix aigüe résonne en ces lieux. Elle promet de nombreuses choses : l'amour, la richesse ou tout ce que l'on peut désirer. Par moments, les Sans Cœurs peuvent apercevoir deux yeux de chat luisants aux confins des ténèbres de la forêt. Il s'agit de Persimmon, un **Matagot**.

Le Faë est à l'origine de la disparition de Tristan. Alors que Neale cherchait Caitlyn Bellton, il fut guidé par Persimmon au moulin. Le trajet ne fut pas de tout repos. Le matagot adore emmener ses suivants visiter la tour éventrée.

## Le moulin à aubes

Ce vieux moulin sert quotidiennement aux gens de Kelna. Plus personne n'y vit, mais les villageois y vont à tour de rôle pour maintenir les installations et y broyer leur blé. Le lieu est aussi connu pour être un lieu de rencontre nocturne pour les jeunes amoureux. Certains considèrent que consommer leur amour dans ce lieu, malgré les horreurs nocturnes, est le signe que leur union durera toujours.

Les lieux ont récemment été le théâtre d'une violente rixe. Alors que Tristan et Caitlyn pensaient pouvoir se réunir une nouvelle fois, aux dépens du Seigneur Bellton, Neale arriva sur les lieux, prêt à en découdre. A l'issue de leur combat, Tristan tomba à l'eau. Un **Jet d'Observation (DD 12)** permet d'apercevoir un pendentif accroché aux pales du moulin.

## L'antre de Prinna

Prinna, une **Naiade**, a élu domicile dans cette partie de la rivière. Tant que personne ne lui cherche querelle ou ne souille les lieux, elle se contente d'observer les passants. Récemment, elle s'est prise d'affection pour une dépouille qui passait par là. Il s'agit de Tristan Lamb. Depuis, elle le conserve accroché au fond du lit de la rivière. Même si le corps ne peut tenir aucune conversation, elle se plaît à penser qu'elle a un peu de compagnie en ces terres sombres.