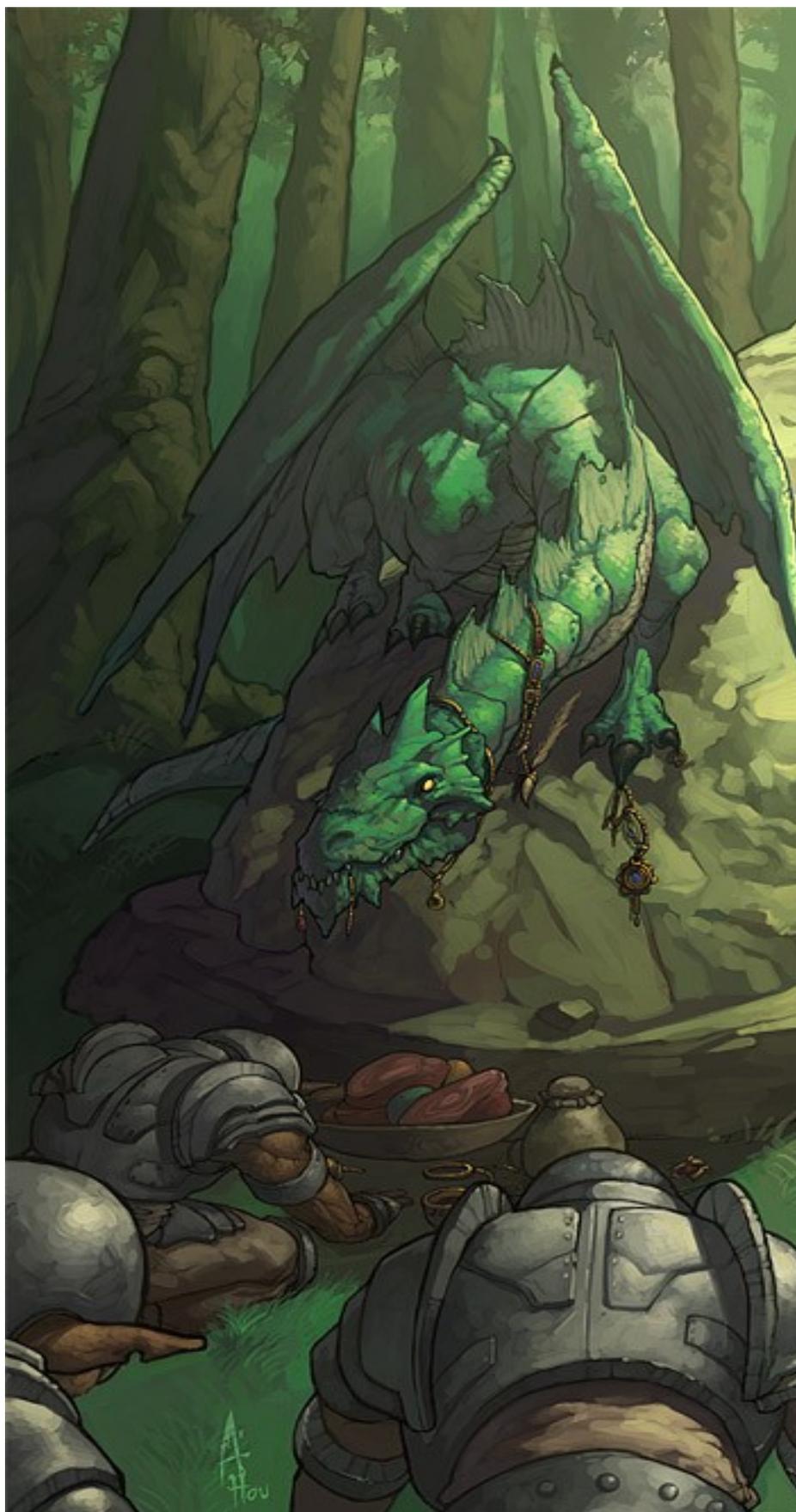


Scénario DD4 : Une Arrivée Inquiétante



Sommaire:

Idées Générales

Idées Annexes

Acte 1: L'invitation

Généralités

Histoire

PNJ

Rencontres

Annexes

Acte 2: Castel Eristo

Généralités

Histoire

PNJ

Rencontres

Annexes

Acte 3: Le jeune ver

Généralités

Histoire

PNJ

Rencontres

Annexes

Conclusion

Histoire

Trésor de Rama

Sites et cartes

Tichan

Le Duché de Valris

Castel Eristo

PNJ

Tichan

La Famille Eristo

Le duché de Valris

Adenda

Idées Générales:

Aventure pour des personnages de niveau 4 à 5: Dans le duché autrefois florissant de Valris, un jeune dragon vert apparaît et détruit des villages en bordure de forêt. *Dragan Eristo*, le duc de Valris, va donc embaucher les personnages afin de s'en débarrasser.

Idées Annexes:

Le cousin du duc va tenter d'utiliser l'incompétence des gardes ducaux pour provoquer un soulèvement et prendre le pouvoir. Il va essayer d'utiliser le fils gâté du duc et les personnages joueurs, et également de s'emparer du trésor du dragon.

Acte 1: L'invitation

Généralités

Le groupe se fait approcher par le messenger du duc dans la capitale. Il leur explique la situation et la demande du duc.

Un jeune assassin serpent à suivi le messenger et les observe.

6 jours de voyage seront nécessaires pour atteindre le castel.

Histoire

L'histoire commence dans la ville de *Tichan*, la capitale commerciale du *Haut Empire d'Amaranth*. Les personnages joueurs résident alors à l'*Auberge de l'Etoile Rouge* depuis quelques jours, se reposant. C'est le début de l'automne et la température commence à baisser. L'ambiance en ville est agitée car beaucoup de personnes, marchands itinérants et autres, viennent s'installer pour l'hiver après la saison des foires et dépensent l'argent qu'ils y ont gagné. Ceci est extrêmement visible dans l'auberge, où tous les soirs l'argent et l'alcool coulent à flots. Les locaux eux-mêmes viennent souvent profiter de la fête certains soirs, et l'auberge est alors complètement bondée. Alors que les joueurs prennent leur repas du soir arrive *Kaleb Irino*, un jeune garçon épuisé. Il entre en trombe dans l'auberge, les vêtements salis et trempés par la boue, prend une bière et se tourne vers la salle. Ils vont se diriger vers plusieurs tables et parler à leurs occupants avant de s'approcher des Pjs.



Kaleb est au fait un messenger du Duc de Valris. Un jeune dragon vert est arrivé dans le duché et a détruit plusieurs villages. La garde ducale n'ayant pas les moyens de s'en occuper, le duc a chargé son messenger d'aller chercher des mercenaires. La paye proposée est de 100 demi-ris d'or par personne. *Kaleb* ne peut pas négocier ceci, mais il sait que le duc permettra au Pjs de garder ce qu'ils trouveront pendant leur embauche.

Si les Pjs acceptent, continuez l'acte 1 en tant que tel. Sinon, laissez les personnages jouer dans *Tichan* et dès qu'ils sortent de la ville, faites les rencontrer les réfugiés et les Orcs de la fin de l'acte 1. Si ils ne sont toujours pas tentés de poursuivre l'aventure, tant pis pour eux. Au moins que vous vouliez leur faire rencontrer ensuite *Rama* sans préparer le terrain, ainsi se termine l'histoire.

Kaleb paiera le repas des Pjs si ils acceptent. Il agira de façon extrêmement reconnaissante et posera énormément de questions sur le passé des personnages, mais ira se coucher très tôt... Sur un jet de perception réussi, les Pjs remarqueront qu'ils sont observés par un jeune homme habillé tout de pourpre. Si ils tentent de s'approcher de lui, il prendra la fuite et fera tout pour ne pas se faire rattraper. Dans le cas où les Pjs arrivent à le retrouver, il se produit la rencontre n°1. Le jeune homme est au fait un assassin à la solde du Vicomte *Damian Eristo*, qui suivait le messenger du Duc. En aucun cas cependant il ne le dévoilera, et n'a pas sur lui d'indices permettant de s'en apercevoir. Il ne cherchera pas à tuer les Pjs, mais se défendra si on l'agresse. Le lendemain, quand le groupe se réveillera, il sera déjà en train de les attendre en bas de l'auberge avec un chariot et 2 chevaux supplémentaires. Le voyage vers *Castel Eristo* prendra 6 jours. Le temps est relativement pluvieux pour un début d'automne mais permettra le voyage. Au fur et à mesure que le groupe avance, ils croisent plusieurs groupes de vagabonds empruntant le chemin inverse. Ce sont en réalité des réfugiés se dirigeant vers *Tichan* pour y passer l'hiver. La plupart d'entre eux viennent des villages rasés par *Rama*, mais certains se sont fait chasser de chez eux par des Orcs. Le trajet passe à travers des plaines cultivées et sauvages, et des petites forêts commençant à prendre les tons chauds et mordorés de l'automne.



Au 4^e jour de voyage, les Pjs passent à travers un village vide brûlé dans la nuit. C'est là que se produit la rencontre n°2. Les Orcs font partie d'une bande de pillards qui hante la région depuis plusieurs années, mais que les patrouilles de garde ducales arrivaient à contrôler avant d'être trop occupés par le dragon. Ils ont mis le village à feu et à sang, et certains d'entre eux étaient restés sur place pour chercher des objets précieux ou des survivants.

PNJ

Kaleb Irino: Jeune humain, messenger du Duc de Valris

Meredith: Tiefling, serveuse à l'Auberge de l'Etoile Rouge

Norad: Nain, tenancier de l'Auberge de l'Etoile Rouge

Kôl: Homme serpent, assassin et espion du Vicomte Damian Eristo

Rencontres

La deuxième rencontre est celle que font les personnages dans les ruines du village. Les autres sont des rencontres aléatoires. Chaque jour, le MD lance 1d6; sur un résultat de 1, une rencontre à lieu dans la journée. Un autre jet de d6 détermine de laquelle il s'agit. En temps normal, aucune rencontre aléatoire n'est supposé tuer un personnage ou le mettre dans un état critique; il appartient au MD de contrôler ceci. Les deux dernières rencontres ne sont pas des rencontres de combats.

1. Kôl: XP 400

_Assassin serpent (lvl 9 lurker, HP 80, CA 23, fort 21, refl 21, will 20, +14vsCA : 1d4+3 [10])

2. Les Orcs: XP 1050

_1 Orc Eye of Gruumsh (lvl 5 controller, HP 64, CA 19, fort 17, refl 14, will 15, +10vsCA : 1d8+3)

_2 Orc Raiders (lvl 3 skirmisher, HP 46, CA 17, fort 15, refl 14, will 12, +8vsCA : 1d12+3 [1d12+15])

_2 Orc Berserker (lvl 4 brute, HP 66, CA 15, fort 17, refl 13, will 12, +8vsCA : 1d12+3 [1d12+17])

_1 Dire Wolf (lvl 5 skirmisher, HP 67, CA 19, fort 18, refl 17, will 16, +10vsCA : 1d8+4)

R1. La Bulette: XP 800

_1 Bulette (lvl 9 skirmisher, HP 204, CA 27, fort 26, refl 21, will 21, +14vsCA : 2d6+7)

R2. Les gobelins: XP 750

_2 goblin sharpshooters (lvl 2 artillery, HP 31, CA 16, fort 12, refl 14, will 11, +6/9vsCA : 1d6+2/4)

_4 goblin warriors (lvl 1 skirmisher, HP 29, CA 17, fort 13, refl 15, will 12, +6vsCA : 1d8/6+2)

_4 goblin cutters (lvl 1 minion, HP 1, CA 16, fort 12, refl 14, will 11, +5vsCA : 4)

R3. Les kobolds: XP 875

_1 kobold skyblade (lvl 4 lurker, HP 42, CA 18, fort 12, refl 16, will 14, +9vsCA : 1d6)

_4 kobold dragonshield (lvl 2 skirmisher, HP 27, CA 15, fort 11, refl 14, will 13, +6vsCA : 1d8)

R4. Ours Brun: XP 500

_1 Ours Brun (lvl 6 brute, HP 170, CA 20, fort 21, refl 17, will 18, +10vsCA : 1d8 +5)

R5. Gardes ducaux

R6. Griffon

Acte 2: Castel Eristo

Généralités

Arrivés au castel, ils seront accueillis par le duc et son entourage.

En partant pour retrouver le dragon, il passent à travers un village à la limite de la révolte.

Histoire

A quelques heures de route du *Castel Eristo*, les Pjs rencontreront *Miran Filch*. Il les abordera en reconnaissant *Kaleb*, demandera confirmation qu'ils acceptent le travail proposé par le duc, ainsi que leurs noms, provenance et faits d'armes passés, ainsi que le nombre d'années écoulées depuis le début de leur service d'aventuriers. Selon leur réponse, il restera un moment avec eux ou partira immédiatement après ce court interrogatoire (n'oubliez pas qu'il peut être extrêmement bourru, et malgré le fait qu'il ne soit pas complètement méfiant vis-à-vis des Pjs, il se comportera comme tel tant qu'ils n'auront pas fait leurs preuves devant lui). De toute façon, il quittera le groupe avant leur arrivée à *Castel Eristo* pour prévenir le Duc et son entourage. L'arrivée au Castel est très impressionnante. Surplombant la *Vouivrefeu*, la ville forteresse a pendant longtemps été considérée comme un bastion imprenable du Haut Empire et ses hauts murs rappellent qu'ici loge l'un des Ducs d'Amaranth, puissant tant au niveau politique que militaire. La réalité est beaucoup plus accablante une fois qu'on s'en rapproche: la vétusté des installations devient apparente, tant au niveau des fortifications dont certaines pierres se désolidarisent que des tours que l'on devine parfois inhabitées depuis des années. Des fenêtres ne sont plus vitrées, les douves ne sont plus vraiment pleines et répandent à certains endroits des odeurs désagréables,

et des échafaudages brisés depuis longtemps témoignent de vaines tentatives de reconstruction.



Cependant, une fois le pont-levis traversé, les Pjs se retrouvent devant le Duc et son entourage. Tous (à l'exclusion de *Miran Filch* qui porte encore sa tenue d'équitation) sont parés de superbes atours qui démentent le délabrement ambiant. Entourés par trois gardes ducaux, il y a ici le Duc et sa famille, le capitaine de la garde, le palfrenier, la majordome et le gardien des sceaux du duché. Dragan accueille les Pjs avec énormément d'enthousiasme, rassuré d'avoir enfin trouvé une solution au problème posé par le dragon. Deux pages s'occupent de délester les Pjs de leur armure et de leur équipement. Le groupe est ensuite envoyé aux étuves pour se délasser et convié à un repas avec le Duc et sa famille.

Le repas sera l'occasion de parler plus avant du contrat et du travail que le Duc a pour les Pjs. Le dragon a apparemment été vu en dernier lieu aux abords Nord-Ouest de la *forêt de Mil*, à une journée de marche du Castel. Il se déplace cependant beaucoup et a attaqué des villages d'un coin à l'autre du Duché. Il mesure 6 à 8m de long selon les témoins. Des Pjs habitués aux dragons, ou

ayant quelques connaissances ésotériques et naturelles, concluront logiquement qu'ils ont affaire à un jeune dragon, de 100 à 200 ans. Une réflexion plus poussée peut même faire comprendre qu'il est en train de se chercher une nouvelle antre dans le duché.

Si les personnages restent encore un peu au Castel, il s'apercevront que le jeune fils du Duc ne les quitte pas un instant. Il refuse cependant de leur parler et reste extrêmement buté et désagréable. Il a en fait été monté contre les Pjs par son oncle et cherche à écouter les détails de leur préparation pour les apporter à ce dernier.

Les Pjs vont sans doute partir vers le nord pour retrouver le dragon. Durant le voyage, il passeront par un village, *Dass*, extrêmement agité. Au moment où le groupe arrive sur place, les villageois sont en train de se soulever contre la garde ducale présente, qui se trouve dans l'impossibilité de riposter. Les gardes sont au milieu de la place du village, entouré d'une populace énervée, armée d'outils de ferme. La situation est explosive, et dégènera si on la laisse aller. L'un des gardes se sentant menacé va sans doute utiliser son épée sur le villageois le plus proche, ce qui précipitera les choses. Le soulèvement a été provoqué par un agent du *Vicomte Damian*, qui a utilisé l'incapacité des garde à se débarrasser du dragon et des dangers que sa présence soulève pour augmenter le ressentiment des villageois vis-à-vis des impôts et de leurs obligations féodales. Les Pjs devront trouver un moyen de calmer la situation, ou choisir un camp lorsque le combat se déclenchera vraiment. C'est dans ce cas que se déroulera la rencontre **n°3**. Selon les actes des Pjs, ils se peut qu'ils obtiennent des informations sur l'instigateur de la révolte. Si ils ont rencontré *Kôl* durant l'acte 1, ils reconnaîtront sa description. En fait, il ne s'agit pas de *Kôl* lui-même, mais d'un autre homme serpent, qui à été vu la dernière fois à *Dass* la veille au soir.

Une fois le problème réglé, il reste peu de temps de route avant d'arriver à la *forêt de Mil*. L'acte trois commence alors.

PNJ

Dragan Eristo : Duc de Valris

Melia Eristo de Narkis : Duchesse de Valris

Amélie Eristo : fille aînée du Duc

Pete Eristo : fils cadet du Duc

Ghan Eristo de Merith : mère du Duc

Damian Eristo : Vicomte, cousin de Dragan

Miran Filch : palfrenier et garde-chasse de Valris

Laora Nelian : demi-elfe, majordome du Duc

Zarakaï Delar : tiefling, capitaine de la garde ducale

Hope Bates : tiefling, gardien des sceaux de Valris

Kitty, Anne et Betty: servantes du Duc

Michael, Daniel et Pete : servants-ecuyer du Duc

Rencontres

La seule rencontre de combat possible dans cet acte est celle qui aura lieu à *Dass* si les Pjs n'arrivent pas à calmer l'insurrection. Ils peuvent décider de se ranger du côté des villageois ou des gardes ducaux, les deux situations sont couvertes. Les villageois se disperseront rapidement si ils se font tuer, alors que les gardes se battons sans doute jusqu'à la fin si les Pjs sont contre eux, en pensant que tout ceci fait partie d'un complot.

3.1. Les villageois: XP 620

20 human rabble (lvl 2 minion, HP 1, CA 15, fort 13, refl 11, will 11, +6vsCA : 4)

3.2. Les gardes: XP 500

4 human gards (lvl 2 skirmisher, HP 37, CA 16, fort 12, refl 14, will 12, +6vsCA : 1d8 +2)

Acte 3: Le jeune ver

Généralités

Les Pjs arrivés dans la forêt de Mil doivent maintenant retrouver le Dragon et s'en occuper. Cependant, la forêt réserve quelques surprises au groupe.

Histoire

Une fois arrivés dans la *forêt de Mil*, les personnages ne peuvent compter que sur eux-mêmes. La plupart des personnes vivant dans le Duché étant persuadées qu'elle est hantée, rare sont ceux qui osent s'aventurer en profondeur dans les bois. Les nuits commencent à se faire froides et les bois se font moins épais alors que l'automne prend sa place dans la forêt. L'ambiance est déroutante et dérangeante. La proximité du monde-fée provoque des apparences et des visions fugaces, de cités fabuleuses, d'arbres lumineux ou couverts de pendus, de bêtes monstrueuses. Les personnages ayant une origine féérique ou une source de pouvoir arcanique seront parfois même sujets à de brèves hallucinations. Certains personnages seront affectés uniquement par des visions horribles et dérangeantes, d'autres uniquement par des apparitions sublimes et merveilleuses.



Les joueurs vont sans doute mettre plusieurs jours à retrouver une trace de *Rama*. Une fois qu'il l'auront fait, ils pourront s'approcher de la grotte du dragon. Cependant, *Rama* surveille les environs depuis qu'elle est arrivée, et ne dors que très légèrement, et parviendra donc à les intercepter avant qu'ils n'entrent dans son antre. Ceci provoquera la rencontre n°4. Le groupe, sans forcément le savoir, a deux options devant lui : un affrontement direct avec *Rama*, ou une

tentative de négociation pour le faire quitter le Duché ou l'empêcher de s'attaquer à des humains. Bien entendu, il faudra alors par la suite s'assurer que Rama tient sa parole.

PNJ

Rama: Jeune dragon vert

Rencontres

Les rencontres sont nombreuses dans cet acte. Tout les jours, un jet de dés établie la possibilité d'une rencontre aléatoire, ainsi que celle de retrouver une trace du dragon. Un premier jet de d6 établi si une rencontre aléatoire se produit dans la journée (elle aura lieu sur un résultat de 4 à 6). Un autre jet de d6 détermine laquelle à lieu entre les rencontres R1 à R6. Finalement, un troisième jet de d6 est effectué. Un résultat de 1 signifie que les Pjs retrouveront Rama dans la journée.

4. Rama: XP 1150

_Young green dragon (lvl 5 skirmisher, HP 260, CA 21, fort 17, refl 19, will 17, +10vsCA : 1d8+5 [5])

_Kobold wyrm Priest (lvl 3 controller, HP 36, CA 17, fort 13, refl 15, will 15, +7vsCA : 1d8)

R1. La sorcière : XP 300

_1 Howling Hag (lvl 7 controller, HP 83, CA 21, fort 20, refl 19, will 18, +9vsCA : 1d8+4)

R2. Le Quickling : XP 400

_1 Quickling (lvl 9 skirmisher, HP 96, CA 24/28, fort 20, refl 24, will 20, +14vsCA : 1d6+7)

R3. La dryade : XP 400

_1 Dryad (lvl 9 skirmisher, HP 92, CA 23, fort 22, refl 21, will 21, +14vsCA : 1d8+4/9)

R4. Le satyre : XP 300

_1 Satyr (lvl 7 skirmisher, HP 80, CA 21, fort 18, refl 19, will 19, +12vsCA : 1d6/8 +4)

R5. La licorne : XP 400

_1 Unicorn (lvl 9 skirmisher, HP 93, CA 23, fort 21, refl 21, will 21, +14vsCA : 2d6 + 3)

R6. Les Kobolds : XP 750

_1 kobold wyrm Priest (lvl 3 controller, HP 36, CA 17, fort 13, refl 15, will 15, +7vsCA : 1d8)

_2 kobold dragonshield (lvl 2 skirmisher, HP 27, CA 15, fort 11, refl 14, will 13, +6vsCA : 1d8)

_4 kobold minions (lvl 1 minion, HP 1, CA 15, fort 11, refl 13, will 11, +5vsCA : 4)

_2 guard drakes (lvl 2 brute, HP 48, CA 15, fort 15, refl 13, will 12, +6vsCA : 1d10 +3/9)

Conclusion:

Histoire

Si les Pjs décident de dialoguer avec *Rama* et trouvent un moyen de le convaincre de quitter le duché, ils devront rapporter au Duc une preuve de leur marché, et s'assurer que le dragon tient sa parole. Dans le cas où ils l'affrontent et où ils parviennent à le vaincre, un tel problème ne se posera pas. Si ils rentrent ensuite dans son antre temporaire, ils trouveront le (maigre) trésor que le jeune dragon a accumulé. Il leur faudra néanmoins trouver un moyen de le transporter au vu de son poids. Un ou deux coffres, ou de grands sacs, devraient suffire. Si ils ont pris soin de noter leur route, ils seront sortis avant la nuit. Sinon, trouver une voie pour s'échapper de la forêt leur prendra au moins une journée entière et il devront passer une nuit dans la forêt.

Ils seront accueillis en héros au Castel, et le Duc leur proposera de passer l'hiver ici, voire d'y établir résidence pour peu qu'ils trouvent un endroit leur convenant. Son cousin, moins content de la tournure que prennent les événements, tentera sans doute de leur dérober le trésor de *Rama* pendant leur séjour au Castel, ou éventuellement de se servir d'eux en les manipulant si ils ont choisi de se battre contre les gardes pendant le soulèvement de l'acte 2. Mais tout cela est bien entendu une autre histoire...

Trésor de Rama

400 pièces d'or :

98 ris d'or, 948 ris d'argent, 203 ris de cuivre, 209 erus d'or, 1 aigue-marine (70 ris d'or), une poignée de cristaux de tourmaline (30 ris d'or)

Amulette de protection +1 :

Une fine chaîne dorée au bout de laquelle est attaché un pendentif de forme triangulaire, fait de bronze et de morceaux d'ivoire, et sur lequel sont finement gravées des lignes géométriques.

2 Potions de soin :

Deux flacons au liquide laiteux répandant une odeur d'anis.

Sites et cartes:

Tichan

Si le groupe suit le cours de l'histoire sans trop s'en détourner, ils ne resteront guère que dans le quartier ouest de Tichan. Cependant, une connaissance un peu plus complète de la ville ne peut que vous aider à créer une ambiance intéressante. Tichan est la capitale commerciale du Haut Empire d'Amaranth, et c'est donc une ville extrêmement peuplée et très vivante quelle que soit la période de l'année. Elle s'étend autour de la Vouivrefeu, qui est à cet endroit un fleuve large et tranquille. La ville en elle-même s'est depuis longtemps étendue au-delà de ses fortifications originelles, mais sa position ne la rend pas vulnérable d'un point de vue militaire. Le quartier intérieur, situé dans l'enceinte des murs de la ville, est le seul dont toutes les rues sont pavées. La pierre utilisée pour ses bâtiments est d'un gris clair qui tranche énormément avec la couleur des plaines limoneuses environnantes. À l'extérieur des murs, la cité se déploie de manière tentaculaire, semblant ne jamais vouloir s'arrêter. Ceci est encore plus impressionnant en été, alors que la saison des foires bat son plein, les villages de tentes doublant alors la superficie de la ville. Cependant, en automne, la ville est revenue à son état "normal".



De nombreuses tavernes et échoppes sont ouvertes à toute heure du jour et de la nuit dans **les quartiers sud et ouest** de la ville, et on peut donc marchander et acheter énormément de choses même à la lueur des nombreuses torches et lanternes accrochées aux murs. La journée, ce sont encore les quartiers les plus vivants, ou tout peut s'acheter à l'exclusion d'esclaves (quoique certaines rumeurs parlent de marchés souterrains où l'on pourrait même trouver ce genre de marchandise... voir pire). Des milliers d'artisans en tout genre vivent et travaillent ici, vendant leurs produits à la criée sur les nombreuses petites places ou faisant rentrer leurs clients potentiels dans l'intimité de leurs ateliers. Que l'on cherche des légumes frais ou un bijou précieux, on le trouvera ici, dans les rues étroites entourées de maisons hautes se penchant au dessus des passants, au point parfois même de se rejoindre au-dessus de leurs tête. Malgré les nombreuses patrouilles de gardes, il existent néanmoins de nombreux voleurs qui profitent de la richesse ambiante, et qui se sont organisés en deux organisations rivales selon les rumeurs publiques.

Les portes du **quartier interieur** et de la **citadelle** sont fermées dès la tombée de la nuit, et ne s'ouvriront que pour des envoyés du Compte-Protecteur ou des messagers porteurs de nouvelles urgentes. C'est le quartier riche de la cité, où vivent nobles, religieux et marchands influents. C'est aussi là que l'on trouve d'importantes cathédrales bien plus impressionnantes que les temples de la ville basse, dédiés aux nombreuses divinités de l'Empire. La citadelle se dresse au dessus de tout cela, un ensemble de six tours qui est la demeure du Compte-Protecteur et l'endroit où se font la plupart des décisions importantes concernant l'avenir de la cité.

Le **quartier de l'île** se situe à l'est de la ville. C'est un ensemble d'habitations et d'auberges qui est sans doute l'endroit le plus calme de la cité.

Au nord-est se trouve le **cimetière de Ladal**, qui a pris des proportions fabuleuses ces derniers temps. Il est entouré de bidonvilles et d'habitations précaires qui forment l'endroit le plus dangereux de la ville basse. Les allées tortueuses aux allures de labyrinthe en perpétuelle reconstruction dissuadent les gardes d'y rentrer plus avant et permet à la lie de la cité d'y édicter ses propres lois. Plusieurs fois détruits par des incendies ou des crues de la vouivrefeu, ces quartiers posent de nombreux problèmes au Compte-Protecteur et au restant de la population.

L'auberge de l'Etoile Rouge:

Située dans le quartier ouest de Tichan, l'auberge de l'Etoile Rouge est l'endroit où les Pjs commenceront leur aventure. Tenue par Norad, nain d'une cinquantaine d'années, c'est un endroit réputé à la fois pour ses nombreux alcools et ses repas excellents, quoique le goût du patron en matière de ménestrel est sérieusement remis en doute. Les soirées s'y poursuivent tard et Norad a été forcé d'embaucher plusieurs aides et d'agrandir le bâtiment de nombreuses fois pour répondre aux attentes de ses clients. Il dispose maintenant de trois salles, dont une qui surplombe le bar pour la restauration de ses clients, ainsi que d'une vingtaine de chambres au confort limité mais irrécusablement propres.

Le Duché de Valris

Situé au flanc des montagnes rouges, le duché de Valris était autrefois une puissance politique et militaire du Haut Empire d'Amaranth. Ses plus grandes richesses venaient des riches veines de minerais situés dans les montagnes et des exploitations agricoles le long de la vouivrefeu. Il y a 300 ans, le Duc de Valris était considéré comme l'un des plus puissants parmi les Ducs d'Amaranth. Cependant, tout ceci a changé lors de la première guerre contre les barbares Ouistiens, Valris étant le premier duché agressé. Aujourd'hui, les mines sont fermées et le duché a perdu sa gloire d'autant. Les fermes sont toujours nombreuses, mais le commerce est beaucoup moins florissant et la population est loin d'être aussi nombreuse qu'auparavant.

En ce début d'automne, les villages viennent de payer l'impôt et sont en train de se préparer pour l'hiver. La récolte de certains fruits est encore en cours, mais la plupart des champs

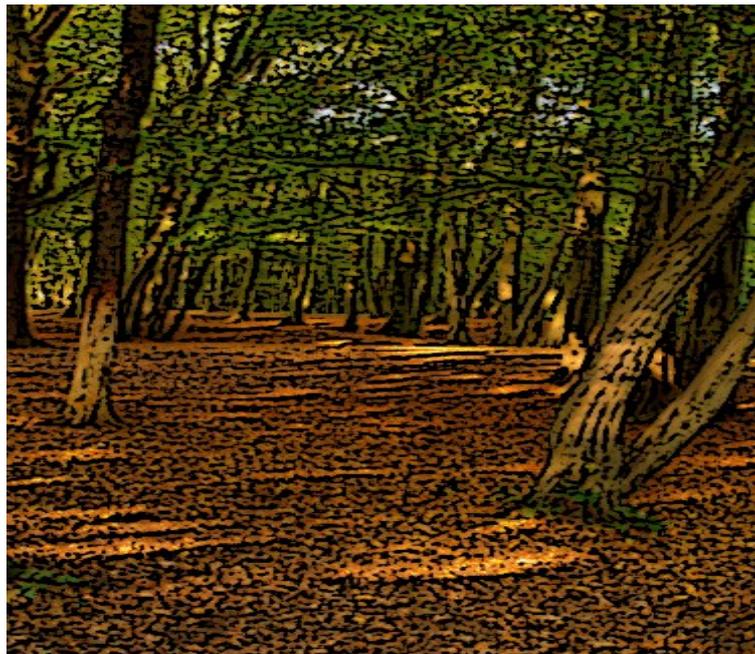
sont vides si ce n'est pour quelques oiseaux venus grapiller les graines.

Dass:

Dass est l'un des nombreux petits villages de fermiers situés sur les routes de Valris. Il compte un peu moins d'une centaine d'habitants, cultivant pour la plupart le pava, tubercule qui forme la base alimentaire du Haut Empire d'Amaranth. Un temple dédié à Pelor et une douzaine de maisons forment la plus grosse partie du village, et sont les seuls bâtiments de pierre se dressant autour de la place du village. Les granges réparties au alentour, la maison des gardes ducaux et le puit sont pour leur part de simples bâtisses de bois qui sortent du sol brun. La scène auquel assistent les joueurs se passe sur la place du village, devant l'étable de son unique et occasionnel maréchal ferrant, ouverte et à moitié remplie de ballots de paille.

La forêt de Mil:

Au nord du duché se trouve l'immense forêt de Mil, qui s'étend par delà les montagnes rouges jusqu'au delà de l'Empire. La plupart des habitants du duché la considère hantée et n'osent pas s'y aventurer très longtemps. Ce n'est pas le cas, mais la forêt est un portail naturel vers le monde-fée, et on y assiste donc à de nombreuses apparitions surnaturelles. De nombreuses créatures féériques passent ici régulièrement et on peut souvent apercevoir certains aspects du monde des fées, comme des villes fantastiques s'élevant vers les nuages ou des bosquets difformes et noirs ou semblent percer des regards ou des hurlements lointains.



De plus, depuis l'arrivée du dragon vert, les manifestations féériques se sont faites plus nombreuses et certaines fées deviennent maintenant réellement menaçantes pour les voyageurs. Les quelques cabanes de bûcheron que l'on peut croiser dans le sud de la forêt sont désertés, alors qu'à cette époque de l'année l'activité devrait être florissante.

Castel Eristo

Le Castel est un bâtiment immense, capable d'accueillir relativement aisément plusieurs centaines de personnes. Bâti contre une boucle de la vouivre feu, il est entouré au trois quart d'eau et présente des murailles impressionnantes. La légende raconte que le cœur du castel date de l'époque de Bael Turath et que la forteresse n'a jamais été prise depuis sa construction. Cependant, les grands murs gris qui faisaient la fierté des Ducs de Valris sont aujourd'hui affaiblis par le temps et le manque d'entretien. Depuis les blocs de pierre tombés dans les douves ou les

machicoulis absents jusqu'aux vagues traces de mortier fraîches, le castel semble bien n'être que l'ombre de lui même. Cette impression est renforcé quand on s'aperçoit que le nombre de résidents est extrêmement faible (guere plus de 150 personnes au moments ou les Pjs arrivent). Certaines ailes du château sont donc abandonnées depuis bien longtemps. C'est une étude étrange de contrastes, entre le faste encore remarquable des parties centrales ou loge la famille et les proches du Duc et le délabrement de certains endroit ou nul n'a mis les pieds depuis plus de cent ans.

La **basse-cour** est comme son nom l'indique, constamment peuplée d'animaux en tout genre, depuis les coqs et les poules, jusqu'à un vieil hypogrieffe aux ailes tordues, en passant par toute sorte de cochons et de moutons qui sont sortis du printemps à l'été et que l'on fait encore paître hors du château lors des beaux jours d'automne. C'est ici aussi que vit tout le petit monde du castel, chargé des taches quotidiennes, fermiers partant tout les jours au champs, gardes esperant un peu d'avancement ou potiers travaillant l'argile provenant de la Vouivrefeu. Située dans l'ombre des portes du Castel, elle est flanqué de deux chemins courant le long des murailles et permettant d'accéder à la **haute cour**.

Celle-ci est légèrement surelevée et plus petite. C'est ici que se prepares les chasses et les départ du Duc ou des membres de la noblesse du Castel. Elle donne sur les écuries, les chenils et les cuisines d'un coté, et sur les établissement des gardes d'un autre. A partie de la, on accede aussi facilement au donjon du Castel.



Le donjon est le deuxième bâtiment le plus haut du Castel après la Tour des corbeaux. C'est dans ici que vivent et habite la noblesse et la cour, ainsi que les pages et les servantes. Au rez de chaussé se trouvent les pièces communes. Le grand hall est une pièce de quarante mètres de long et de vingt mètres de large. On y trouve quatre tables de banquet de 6 mètres et une grande table de bois de rose qui trône au dessus des autres, avec une dizaine de chaises au bois et à la décoration similaire. L'ensemble de la salle est éclairé par de grandes fenêtres étroites situés sur la façade nord. Le mur sud est quand à lui décoré par une immense tapisserie qui relate les haut faits

d'armes des ducs de Valris. Sur la facade ouest, derrière la grande table se dresse un atre de 3 mètre de large surplombé par un portrait récent de la famille du Duc. On y trouve également la bibliothèque du Castel, répartie sur trois pieces, la galerie des portraits et deux salons aménagés. Le premier et le deuxième étage accueille les appartement de la famille ducale, et les 4 étages suivants sont des appartements de pages et de servantes ou des chambres de visiteurs. Le dernier étage est une vieille remise qui donne sur le toit.

L'aile ouest est a moitié abandonnée. La partie encore visité est le lieu d'habitation de messagers et autres serviteurs du duc, ainsi que d'une bonne partie des gardes ducaux. Les chambres sont dans des états divers, depuis celles ayant gardé intacts les meubles et les décorations d'origines, et les ateliers au sol couvert de paille et aux murs branlants. C'est ici également que se trouve l'accès aux caves et aux souterrains du Castel, et donc également aux écoulements souterrains qui alimentent le Castel en eau potable pendant les sièges et servent de système de tout-à-l'égout le reste du temps.

L'aile est tient aujourd'hui à peine debout. Délaissée depuis le siège effectué par les barbares Ouistiens, elle n'est qu'un enfillement de pièces et de chambres dont bien peu de personnes connaissent les secrets. La bibliothèque parle d'un passage secret qui permettrait de rejoindre de vieilles galeries naines dans les montagnes rouge, mais une telle chose n'a jamais été prouvée.

PNJ:

Tichan

Kaleb Irino: Humain, 17 ans.

Kaleb, né au Castel, y a passé la totalité de son enfance avant de rentrer au service du Duc à 12 ans. Trop chétif pour devenir un garde, il commença comme page au service de la duchesse Melia. On lui donna le choix de se former auprès de Miran Filch, qui décida de le former pour devenir messenger. Il est l'un des nombreux messagers que Dragan a envoyé pour chercher des personnes pouvant se débarrasser de Rama.

Menu, Kaleb paraît encore plus jeune qu'il ne l'est réellement. Mince garçon aux cheveux blonds et aux yeux d'un bleu laiteux, il paraît toujours larmoyant. Il fait preuve d'une grande curiosité mais est aisément effrayé et très superstitieux. Il est loyal à son Duc au point d'être incapable de remettre en cause ses ordres, quels qu'ils soient.

Au moment ou les personnages le rencontrent, Kaleb est éreinté et sali par 5 jours de voyage. Il porte une grande cape sombre et marque son statut de messenger de Valris par sa capuche rouge.

Meredith: Tiefling, 22 ans.

Elevé par Norad depuis la mort de son père, Meredith l'a aidé dans son travail à l'Auberge de l'Etoile Rouge depuis qu'elle le peut. Alors que Norad compte sur elle pour reprendre l'affaire, elle rêve de partir et de découvrir l'Empire, et accumule des cartes et des comptes rendus de voyages.

De taille moyenne, Meredith est le portrait classique de la tiefling de l'ouest : long cheveux bruns aux reflets roux, yeux marrons en amande et cornes ondulées vers le haut. Elle apprécie les habits donnant une impression de voyage et reste très sympathique avec les clients. C'est notamment elle qui sert les Pjs pendant leur séjour.

Le soir ou Kaleb arrive à l'Auberge de l'Etoile Rouge, Meredith est extrêmement excitée et d'humeur encore plus joyeuse que d'habitude. Elle prévoit en effet de partir au Compté de Narkis pour retrouver la trace d'un ancien compagnon de Norad.

Norad: Nain, 196 ans.

Avant de devenir tenancier de l'Auberge de l'Etoile Rouge, Norad était lui même un aventurier. Il a combattu pendant des années dans l'Ordre de l'Etoile Rouge, un groupe d'un vingtaine d'Hommes qui arpenta pendant des années les Landes Gelées et célèbre pour avoir

réouvert la Passe de Bael Durath. Norad à quitté l'Ordre quand leur meneur se fit assassiner, vingt ans auparavant, pour ouvrir une taverne qui devint rapidement une des attractions du quartier ouest de Tichan.

Norad est de bien des aspect un nain tipique. Il commence a se faire vieux et souffre de calvitie, mais n'a pas perdu sa barbe ou ses muscles. Il s'habille de manière très simple mais garde souvent sur lui des bijoux rappelant son passé, en particulier un bracelet ouvragé venant des ruines d'une ancienne cité.

Norad reste relativement distant par rapport à ses clients, bougon et paraissant même parfois associial, mais ses yeux démontrent son intelligence et son amusement et il plaisante souvent sur le compte des Pjs.

Kôl: Homme serpent, 33 ans

Kôl est un ancien paysan capturé dont le village fut brulé il y a plusieurs année. Secouru par les troupes du Vicompte, il finit par adhérer a ses valeurs. Une fois transformé, il devint un assassin et un espion à la solde du Vicompte étant donné que personne ne s'attendait à ce qu'il ait survécu.

Kôl à des traits serpentins depuis son changement. Il est chauve et sa peau à pris une consistance écailleuse et une couleur orangée. Il cache cependant tout cela sous une cape doublé en velour pourpre à capuche. Alors qu'il suivait Kaleb, il est arrivé à l'auberge sans se faire voir et observe les Pjs de loin.

La Famille Eristo

Dragan Eristo : Humain, 46 ans, Duc de Valris

Fils unique de précédent Duc de Valris, Dragan à été éduqué pour devenir Duc depuis sa naissance. Sa grande ambition est de faire revenir le Duché à son ancien état de gloire. Il a conscience que ceci prendra sans doute des années et qu'il risque de ne pas en voir la fin, mais il est prêt a faire de nombreuses concessions afin d'atteindre ce but.

Dragan est plutôt grand et relativement bien bâti. Il a des cheveux argentés et une barbe courte. Il porte des habits bien taillés mais marque un point d'honneur à toujours avoir une épée sur lui. Le jour ou le groupe arrive, il porte une cape doublée d'hermine et un veston de soie brodé du blason du Duché.

Concerné et très volontaire, Dragan se comporte de manière ferme et calme en toute circonstance. Ses hommes le craignent et le respectent avec raison car il dégage une noblesse impressionnante.

Melia Eristo de Narkis : Humaine, 31 ans, Duchesse de Valris

Melia est la fille du Comte de Narkis. Marié très jeune à Dragan à la suite d'une entente entre leurs parents, elle appris à l'apprécier puis à l'aimer, et même à partager ses ambitions.

Plutôt jolie mais extrêmement discrète, Mélia porte des vêtements de couleur pastel et coiffe ses cheveux de façon complexe, avec de nombreuses perles et boucles tressées, à la manière de sa région d'enfance.

Amélie Eristo : Humaine, 12 ans, fille aînée du Duc

Jeune fille au cheveux blonds, très calme et très polie, Amélie cherche par tout les moyen d'être parfaite aux yeux de ses parents. Très précoce, elle se préoccupe déjà de politique et de l'avenir du Duché, étudie de manière approfondie les ouvrages qu'elle trouve dans la bibliothèque du Duchée.

Amélie préfère porter des robes bleues et aime avoir un chapeau sur la tête quand elle est à l'extérieur. Elle est intelligente et déterminée, mais très silencieuse devant les étrangers et ne parlera pas au Pjs sauf si cela reviendrai à faire preuve d'impolitesse.

Pete Eristo : Humain, 9 ans, fils cadet du Duc

Pete est physiquement le portrait de son père en miniature: brun au sourcils épais, il a déjà une constitution supérieure à la moyenne pour son age. Il apprécie les vêtements fait de tissus

onéreux ou les habits de chasse.

Jeune et gâté, Pete est persuadé que sa soeur jouit de trop de privilège par rapport à lui. Un peu délaissé par ses parents sans que ses derniers ne s'en rendent compte, il s'est mit depuis peu a se rebeller et a désobéir, même si ceci n'a pourtant pas atteint un stade inquiétant. Il a tendance a trop écouter son grand oncle Damian.

Pete verra les Pjs d'un mauvais oeil car il a déjà monté contre eux par son oncle avant leur arrivée. Il les surveillera et tentera même de les suivre dans la forêt sans la permission de ses parents.

Ghan Eristo de Merith : Humaine, 73 ans, mère du Duc

Quoique originaire du duché de Merith, Ghan à passé la majeure partie de sa vie à Valris. Elle est fière de son fils et de l'ambition qu'il a, mais n'est plus que l'ombre d'elle même depuis la mort de son mari.

Toujours habillé de noir depuis son veuvage, Ghan ne cherche pas a cacher son age par des artifices extérieurs, ce qui fait qu'elle donne parfois l'impression d'être plus que centenaire. Sa voix chevrotante et ses difficulté a marcher renforcent cet effet mais son esprit est toujours aussi vif.

Ghan est une vieille femme qui cultive une aura de mystère important. Parfois boutte-en-train, parfois sérieuse, elle est un puit de savoir pour qui sait l'amadouer mais peu aussi se montrer très distante et très farouche.

Damian Eristo: Humain, 48 ans, Vicompte, cousin du Duc

Damian est le cousin mais aussi le vassal de Dragan, et de cette vassalité est née une animosité pour le moins troublante. Damian tient en effet à défaire le duc de Valris par tout les moyens afin de prendre sa place, étant même devenu un suivant du Dieu serpent Zehir pour que celui-ci l'aide dans se dessein. Il a rassemblé une petite armée de fidèle qui lui aussi loyaux qu'a Zehir lui même, et utilise tout les problème du Duché pour affaiblir la position et le pouvoir de son cousin.

Damian ressemble extremement à son cousin, si ce n'est que seul ses tempes commencent à devenir grises; il paraît donc plus jeune que son frère pour qui ne s'attarde pas sur ses cernes et son teint blafard. Il est toujours bien habillé, même pour sortir en forêt, et beaucoup de personnes le considèrent plus diplomatique que son frère la ou il n'est guère que plus mielleux.

Le duché de Valris

Miran Filch : Humain, 51 ans

Miran Filch est au service des Ducs de Valris depuis sa plus tendre enfance, et son talent pour se faire comprendre des animaux à naturellement fait de lui le palfrenier et le garde-chasse de Valris. Il occupe ses deux fonctions depuis son vingtième anniversaire et ne passe pas un moment sans travailler pour le Duc et son entourage.

On apelle parfois Miran l' "Ourse borgne" derrière son dos, et ce surnom lui va bien, tant physiquement que mentalement. Il est musclé et un peu plus petit que la moyenne, et a perdu un oeil lors d'un accident de chasse alors qu'il n'était qu'un ecuyer. De plus, il fait preuve d'un caractère bougon et grognon, et rare sont les personnes qui voient sous cette carapace. Tout ceux au service du Duc le craignent et obéisse sans discuter à ses ordres car on connait sa dévotion à Dragan et on sait que ce dernier fait confiance à son jugement. Malgré la peur qu'il inspire parfois, beaucoup de gardes dans le Duché lui sont plus fidèles qu'au Duc lui-même, une chose que Miran ne semble même pas remarquer.

Laora Nelian : Semi-elfe, 22 ans

Laora à des liens de famille avec la famille Eristo. Elle est au fait la fille d'un enfant illégitime d'un précédent Duc et d'une elfe des bois. Suivant son instinct, elle revint se présenter à Dragan dès ses 17 ans, et celui-ci lui offrit alors le poste de majordome. Son charme naturel fit rapidement d'elle un membre indispensable de la cour.

Charmeuse, vive et enjouée, Laora se sent redevable envers la famille Eristo de lui avoir offert une chance là où elle ne se pensait pas forcément la bienvenue. Elle s'occupe de gérer le personnel du Castel et a su se faire apprécier de la plupart des gens y travaillant, quoique ses querelles avec Miran sont connues pour être fréquentes et vives.

Laora est très belle et utilise ses charmes comme un outil. Bien qu'habillée de manière peu révélatrice, elle sait se mettre en valeur, utilisant souvent des couleurs vives et des coupes près du corps pour souligner ses formes et faire ressortir sa chevelure rousse.

Zarakaï Delar : Tiefling, 25 ans

Excellent combattant, meneur d'homme naturel, Zarakaï passa de simple soldat à capitaine de la garde ducale en quelques années de service. Il s'est toujours battu pour être perçu comme le meilleur, et bien que son caractère soit parfois difficile à supporter, personne ne doute de ses capacités.

Buté, perfectionniste, parfois hautain, toujours exigeant, Zarakaï est détesté en temps de paix et respecté par tous en temps de conflit. Il a personnellement entraîné beaucoup de gardes ducaux et il sert de maître d'arme au Castel. Peu de personnes seraient prêtes à se battre contre lui, et sa renommée a franchi les frontières du Duché il y a bien longtemps.

Toujours armé, Zarakaï porte des habits près du corps et relève ses cheveux noirs en queue de cheval pour ne jamais être gênés dans ses mouvements. Il est vif et surprend parfois les gens alors qu'on ne se doutait pas qu'il était là.

Hope Bates : Tiefling, 32 ans

Hope était autrefois une prêtresse d'Ioun mais un événement traumatisant la fit renoncer à ses vœux. Désireuse d'utiliser son savoir à bon escient, elle vint se présenter au Duc qui lui permit de consulter sa bibliothèque. Passionnée par les tomes que celle-ci contenait, elle finit par devenir le gardien des sceaux de Valris. Elle s'occupe de conserver les connaissances stockées dans le Duché et d'instruire les jeunes nobiliaux de la cour.

Tête en l'air et maladroite, Hope a néanmoins un intellect et une mémoire que d'aucun pourraient traiter d'inhumaine. Elle se rappelle de tout, et considère même parfois ceci comme une véritable malédiction. Elle est douce et mélancolique mais toujours prête à apprendre et à découvrir de nouvelles choses.

Son apparence est d'habitude négligée et son teint de peau laiteux montre qu'elle ne sort que rarement de l'intérieur des murs du Castel. Cependant, le jour où les Pjs arriveront au Castel, elle fera l'effort de se montrer présentable mais même les robes rouges qu'elle garde pour les grandes occasions sont tachées et froissées.

Adenda:

Pour écrire ce scénario, je disposais du manuel des monstres en anglais uniquement. Je vous demande donc de m'excuser si certains noms paraissent étranges quand ils ne sont pas traduits, mais j'ai l'habitude des termes anglais. De plus, si certaines personnes auxquelles j'aurais emprunté par mégarde des illustrations non libre de droit veulent que je les retire, ce sera fait immédiatement.

Et pardon pour les (très probables) fautes d'orthographe.