



# Le Mage Imprudent

*Un scénario pour Ryuutama par Arkel*

Ce scénario est prévu pour des personnages débutants, de niveau 2 à 3.

*Les Voyageurs arrivent dans une petite ville dont la spécialité est le travail du fer. Une maladie magique menace de ruiner l'activité de la ville. Les Voyageurs sont embauchés afin de ramener discrètement un mage soigneur qui en connaît un remède. Mais celui-ci est coincé dans la tour isolée qui lui sert de laboratoire à cause d'une expérience qui a mal tournée.*

*(illustration : Association Française des Amateurs de Plantes Carnivores)*



# Riche d'objectif



## SCÉNARIO DE QUÊTE

### Objet de la quête

Titre du scénario : *Le Mage Imprudent*

- **Nom ou description** : Les Voyageurs doivent retrouver le Mage soigneur Barberic Fil d'Argent, afin d'enrayer une épidémie de Fièvre Rouilleuse à Ferralis.
- **Apparence** : Barberic Fil d'Argent est un homme affable, âgé sans doute d'une bonne soixantaine d'années, aux cheveux presque ras mais à la barbe aussi blanche qu'abondante, qui vient reposer sur un assez large embonpoint.
- **Capacités spéciales** : Barberic Fil d'Argent a les capacités d'un Guérisseur de niveau 5, mais aussi, et surtout, un grimoire de « Soins des maladies particulières et extravagantes », dans lequel sont consignés divers remèdes, sorts et recettes de potions permettant de lutter contre certaines maladies « fantastiques »
- **Où se trouve-t-il ?** : Il est coincé au sommet de sa tour-laboratoire, assiégé par la Dionée épineuse géante issue de sa malheureuse tentative de conception d'un engrais miracle-instantané (voulant, à l'origine, améliorer l'approvisionnement en légumes de Ferralis).
- **Indices permettant de remonter jusqu'à l'objet de la quête** :
  - Les indications de ses serviteurs concernant la tour
  - Les éléments permettant de résoudre l'énigme du pont manquant (le décalage des lunes)
  - Les hurlements sinistres dans le bois de Sombrefeuille

### ● Les raisons de la quête :

La Fièvre Rouilleuse est une maladie qui provoque la rouille du fer manipulé par les personnes touchées par cette affection, ainsi qu'un « appétit de fer » : littéralement ceux-ci sont obligés de se nourrir de fer sinon ils s'affaiblissent très vite. Évidemment, c'est une maladie particulièrement grave pour des forgerons et dans une ville qui vit de l'industrie et du commerce du fer. À l'arrivée des Voyageurs, il y a déjà deux cas de Fièvre Rouilleuse déclarés. La situation devient inquiétante. Si la nouvelle se répandait la panique pourrait gagner la ville. Il convient donc de circonvier au plus vite la maladie avant que l'épidémie ne s'étende.

### ● Le point de départ de l'itinéraire :

Othon Poignaclo, le maître des compagnons-forgeurs de Ferralis rongé d'angoisse, vient solliciter « discrètement » les Voyageurs afin qu'ils ramènent à Ferralis le mage soigneur Barberic Fil d'Argent, seul capable d'enrayer la Fièvre Rouilleuse avant que l'épidémie ne se répande. Il a déjà fait envoyer deux courriers par faisant porteur mais ceux-ci sont restés sans réponse.

Les Voyageurs se rendront d'abord à la maison de ville que possède le mage, où ils rencontreront le couple de vieux serviteurs qui tient la maison. Ils se rendront ensuite dans la Lande des Vieux Vents, où ils rencontreront le vieux loup de terre Urek Fortehoule, dans l'étrange épave de la croisée des Bruyères.

Enfin, dans le bois de sombrefeuille, ils trouveront l'enceinte blanche de la tour de la lune d'Eclat, ancien ouvrage de l'empire de Jhâdis où le mage a installé son laboratoire.

### ● La principale difficulté :

C'est de parvenir à entrer dans la tour, puis d'en déjouer les pièges et les gardiens, avant au final, d'affronter la Dionée épineuse géante ... et carnivore !

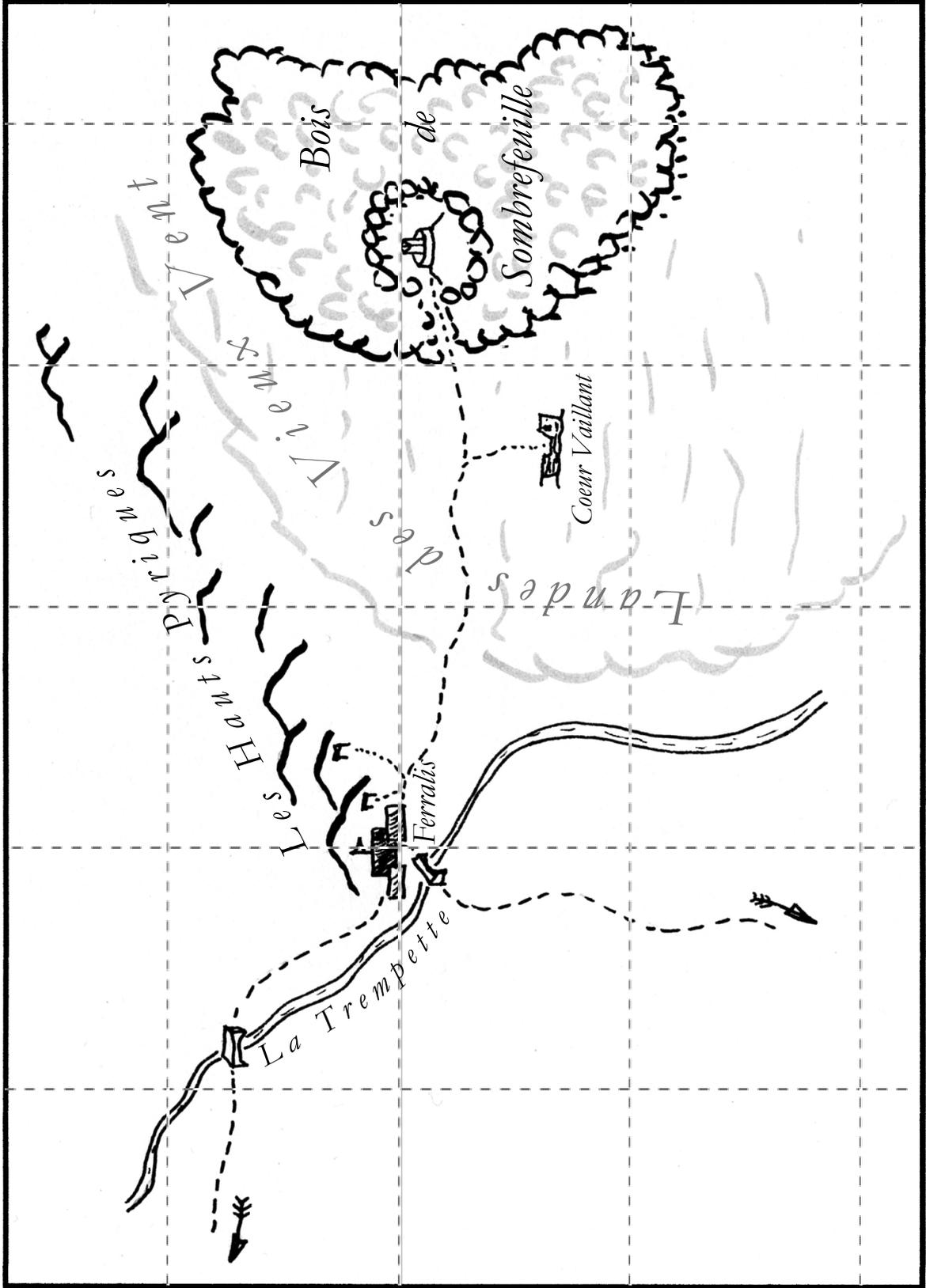
- Le mur d'enceinte de 5 m qui encercle la tour, vertical et sans aucune porte visible
- L'escouade de Soldats de plomb qui patrouille dans la cour (6 piquiers et 6 archers)
- Le « pont manquant » qui permet d'atteindre la porte d'entrée de la tour (une énigme à résoudre)
- La Dionée épineuse géante, avec ses bouches hérissées de dents, et ses coups en traître de tige épineuse

# Carte

Campagne :

Carte n° : 1

Région : Ferralis



\* 1 case = 30 km = 1 jour de voyage



## Fiche de ville

<i>Nom</i>	<b><i>Ferralis</i></b>
<i>Taille</i>	<b><i>Bourg d'environ 2 500 habitants</i></b>
<b><i>Gouvernement Personnalités</i></b>	<p>Le conseil de la ville réunit des représentants des professions et des délégués de quartiers, au sein duquel est élu un Bourgmestre.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Othon Poignaclou</b>, Maître des Compagnons-Forgeurs</li><li>- <b>Prosper Bonnemine</b>, l'aubergiste du « Lama Fringant »</li></ul>
<b><i>Terrain et climat</i></b>	<p>La ville est située au contrebas d'une large colline percée de galeries de mines. Elle s'allonge le long d'un petit cours d'eau (La Trempette) au bord duquel s'égrène les ateliers de forge.</p>
<b><i>Bâtiments</i></b>	<p>L'architecture de la ville est assez désordonnée. Les ateliers de forge, de toutes tailles, se mêlent aux habitations des forgerons où co-habitent maîtres, apprentis, familles et serviteurs. Au Nord on trouve les quartiers des mineurs et à l'ouest de la ville sont installés les gros fours qui traitent le minerai de Fer-Ferrite. Au milieu des ateliers, des maisons d'apprentis collectives et des tavernes, se dressent quelques belles bâtisses (sièges des Métiers ou des maîtres les plus fortunés).</p>
<b><i>Spécialités</i></b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sa mine de Fer-Ferrite aux cubes géants d'une pureté inégalée</li><li>- Ses fours à Fer-Chaux</li><li>- Ses forgerons réputés pour toutes sortes d'ouvrages en ferronnerie (armes, outils, lames de fontes spéciales, objets uniques, ...)</li></ul>
<b><i>Sensations</i></b>	<p>La ville est affairée et bruyante. Du matin jusqu'au soir, et parfois même la nuit, résonne le tintement des marteaux qui travaillent le fer. L'air est chargé des odeurs de métal chauffé, et, les jours de vent d'Ouest, des fumées âcres des fours à Fer-Chaux.</p>
<b><i>Menaces</i></b>	<p>L'espionnage d'autres villes d'artisanat, toujours à l'affût des secrets de fabrication des ateliers les plus réputés. L'épuisement de la mine ne semble pas d'actualité. Dans cette ambiance plutôt sereine, l'apparition de cas de Fièvre Rouilleuse claquera donc comme un coup de tonnerre dans un ciel sans nuages.</p>



# Structure de scénario



<b>Titre : Le Mage Imprudent</b>	<b>Homme-dragon :</b>
----------------------------------	-----------------------

<b>Type : Chasse • <u>Quête</u> • Voyage</b>	<b>Saison : Printemps</b>	<b>Durée : 2 heures</b>
--	---------------------------	-------------------------

<i>Trame principale</i>		<i>Évènements secondaires</i>
Introduction	Les Voyageurs se sont installés à la Maison des Voyageurs du « Lama Fringant », tenue par Prosper Bonnemine. Othon Poignaclo, le maître des compagnons-forgeurs (deuxième personnage de la ville), passe à l'auberge pour y chercher des voyageurs en vue d'un travail. Dans une arrière-salle, il leur explique leur mission, et insiste sur leur discrétion.	Prospecter les marchands. Se faire connaître.
Acte 1	Les Voyageurs se rendent à la maison de Barberic Fil d'Argent en ville. Ils y rencontrent ses deux serviteurs Vera et Mato Piquecou. Ceux-ci mentionnent : l'absence de leur maître, ses travaux astronomiques (il paraît qu'il a trouvé une preuve que les phases de lune sont décalées d'une demi période depuis le temps de Jhâdis) et l'existence de son laboratoire (une tour perdue dans le bois de Sombrefeuille, tout à l'est de la lande des vieux vents)	
Transition	Trajet à travers la lande des Vieux Vents et ses bruyères géantes.	
Acte 2	Rencontre avec Urek Fortehoule, marin échoué en pleine terre, à l'endroit où il a trouvé un navire tout aussi échoué que lui (mais bien plus improbablement). Il mentionne les étranges cris qui émanent du bois depuis quelques jours.	Au départ des Voyageurs, Urek leur remet une carte marine. « Un trésor, peut-être. Une histoire certainement ! ».
Transition	Trajet à travers la lande des vieux vents, puis dans le bois de Sombrefeuille.	
Acte 3	Pénétrer dans la tour. - Il convient d'abord de franchir le mur d'enceinte (haut de 5 m). - À l'intérieur, des soldats de plomb patrouillent et attaquent les inconnus qui n'ont pas été présentés à la porte (invisible) de l'enceinte. - Le plus aisé pour pénétrer dans la tour, est d'y parvenir via le « pont manquant », ce qui nécessite de résoudre une petite énigme. - Une fois dans la tour, il faut chercher le « boss de niveau » !	
Paroxysme	Combat contre la Dionée épineuse géante.	
Dénouement	Retour à Ferralis (en passant cette fois par la porte cachée de l'enceinte). Barberic ne met pas longtemps à enrayer l'épidémie de fièvre Rouilleuse. Les Voyageurs touchent la récompense promise, à laquelle s'ajoute une petite lame (dague ou couteau) de belle qualité (résistance de 4).	



**Titre : Le Mage Imprudent**

**Date : 16 mai 2014**

Les Voyageurs sont arrivés à Ferralis la veille. Au matin, ils découvrent la ville et son atmosphère particulière : l'odeur de métal chauffé et de la fumée de charbon, les bruits continus du choc du métal et les cris des charretiers. Peut-être souhaiteront-ils en profiter pour faire réparer des objets ou des armes en métal. Les ateliers et les forges ne manquent pas et les prix y sont plutôt intéressants (15 % du coût de l'objet seulement au lieu des 20 % normalement).

Ils sont installés à l'auberge du « **Lama Fringant** », tenue par **Prosper Bonnemine**. Ils n'ont sans doute pas assez d'argent pour réaliser tous les achats qu'ils ont prévus en vue des prochaines pérégrinations de leur compagnie de voyageurs. Il va donc leur falloir trouver du travail...

## N° 1 Évènement : Une offre de travail

Heure	midi	Climat	Beau	Paysage	Ville
● <b>Objectif</b> : Rencontrer le maître compagnon-forgeur, Othon Poignaclou, qui propose un travail aux Voyageurs				<b>Difficulté Paysage + Climat</b>	---
● <b>Les 5 sens</b> : le repas du midi est toujours particulièrement soigné dans les auberges et les cantines qui accueillent les ouvriers-forgeurs, apprentis et maîtres aux mêmes tables. Le bruit incessant du martèlement du métal a enfin cessé pour laisser la place à des conversations joyeuses, et donc forcément assez bruyantes !					
● <b>Évènement</b> : Prenant un déjeuner dans une des nombreuses « aubergine cantinière » de Ferralis, les Voyageurs sont rejoints à leur table par un homme de haute stature, aux cheveux ras mais à la barbe brune et drue, portant à la fois de riches habits et un tablier de cuir marqué d'un marteau posé sur une enclume. C'est le maître des compagnons-forgeurs <b>Othon Poignaclou</b> .					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Othon les entraîne dans une arrière-salle de l'auberge où on leur sert un cruchon d'un vin bien frais. Rongé d'angoisse, il explique aux Voyageurs que 2 cas de fièvre rouilleuse se sont déclarés. Il faut à tout prix enrayer la propagation sans quoi la ville sera ruinée. La nouvelle ne doit pas en être révélé afin de ne pas créer de panique.</li> <li>- Il a envoyé deux messages par Faisan-porteur à <b>Barberic Fil d'Argent</b>, le Mage-Soigneur qui a déjà combattu la maladie vingt ans auparavant et qui en a conçu un remède, mais celui-ci n'y a pas répondu.</li> <li>- Le mage est parti en voyage. Othon indique aux Voyageurs l'adresse de sa maison en ville et les invite à interroger les deux vieux serviteurs de Barberic. Ils leur indiqueront où se trouve leur maître et leur donneront peut-être des renseignements importants.</li> <li>- Othon promet une récompense de 600 po pour chacun, ainsi qu'une dague ou une hache de Ferralis (réputée pour leur robustesse : résistance + 1). Mais il convient de faire vite !</li> </ul>					

### Le Fer-Ferrite

Cette forme particulière de minéraux de Fer prospère dans les galeries des mines de Ferralis. On l'extrait de grosses gangues de quartz qui contiennent des cubes emboîtés et entremêlés les uns aux autres de Fer-Ferrite. La richesse de ce minerai, conjugué au talent des forgerons de Ferralis et aux secrets de leur savoir faire, confère 1 point de robustesse supplémentaire aux objets en fer qu'ils fabriquent.

### La Fièvre Rouilleuse

Il s'agit d'une « maladie magique » qui provoque la rouille des objets métalliques touchés par les malades ainsi qu'un appétit de fer ; littéralement ceux-ci sont obligés de se nourrir de fer sans quoi ils souffrent d'anémie et s'affaiblissent très vite. Évidemment il s'agit d'une maladie particulièrement grave pour les forgerons, et dans une ville qui vit du commerce et du travail du fer.

## N° 2

## Évènement : Conversation des serveurs

Heure	Après-midi	Climat	Id.	Paysage	Ville
● <b>Objectif</b> : Apprendre la localisation du laboratoire de Barberic, et récolter les éléments pour résoudre l'énigme du pont manquant				<b>Difficulté Paysage + Climat</b>	---
● <b>Les 5 sens</b> : Les allers et venues incessants des sept chats de la maison, leurs ronds de jambes et leur miaulements. Le parfum du thé à la rose qu'offrent les serveurs aux Voyageurs, accompagné de petits gâteaux aux amandes.					
● <b>Évènement</b> : Les vieux serveurs de Barberic sont un couple : <b>Véra</b> et <b>Mato Piquécou</b> . Ils sont adorables de gentillesse et s'efforcent de leur mieux afin d'aider les Voyageurs à aller trouver le Mage dans son repaire.					
Ils indiquent ainsi que : « Pour conduire au calme ses études. Parce qu'ici, avec le boucan des forgerons ... c'est pas facile de réfléchir. Il s'est aménagé un laboratoire dans une vieille tour qui date au moins de l'époque de l'Empire de Jhadis. Le maître l'appelle parfois d'un vieux mot qui veut dire « <b>Tour de la lune d'éclat</b> ». Elle est située au-delà de la <b>Lande des Vieux-Vents</b> , à l'orée du <b>Bois de Sombrefeuille</b> par la route de l'Est.					
Ils indiquent aussi que :					
- « Notre maître est assurément un très grand savant. Ça oui ! »					
- « Oui, il étudie des choses mystérieuses et très anciennes. Ce qui le tracasse depuis longtemps c'est le décalage de la lune. (La lune Pâle bien sûr, pas la lune d'Escarboucle puisque celle-ci ne tourne pas et qu'on ne la voit que dans les contrées de la Vaste Terre, de l'autre côté de la mer Serpondine). »					
- « Il paraît qu'avant, au temps de <b>l'Empire de Jhadis</b> , la lune n'était pas la même. « une demi-période de décalage. Ça c'est sûr et établi » qu'il dit souvent. »					
- « Je ne sais pas trop ce que ça signifie, en tout cas ça ne semble pas perturber la pousse des légumes. Ni celles des cheveux. »					
Au terme de l'entretien, il sera trop tard pour se lancer en chemin. Il faut préparer le voyage. (compter au moins 2 bonnes journées de marche pour atteindre le bois de Sombrefeuille). Il est donc préférable de commencer par une bonne nuit de repos et de partir à la fraîche.					

## L'Empire de Jhadis

On ne sait même plus compter le nombre d'années où de siècles qui séparent notre temps de la fin de l'Empire de Jhadis. À cette époque, les légendes disent que les portes de Faéry, les Royaumes de magie, étaient grandes ouvertes et qu'il y avait commerce entre les peuples humains et les créatures Faées. Il demeure de cette époque nombres de constructions, le plus souvent désormais en ruine, parfois surprenantes de grâce, parfois incompréhensibles, parfois hantées. C'était, à ce qu'en disent les légendes, une époque de grande magie, de puissants royaumes, d'intrépides chevaliers, de mages aux immenses pouvoirs, de rois puissants et d'un Empereur régnant sur toutes les terres et toutes les mers. Tous cela disparu en une nuit lorsque chuta la **Lune d'Escarboucle**, il y a de cela des éons, près de la capitale de l'Empire, **Tlön Ukbar**, l'orgueilleuse « Mille Tours ». Il n'en demeure désormais que des vestiges épars. S'ils sont moins grands, les temps sont depuis plus paisibles.

## La Lune d'éclat

C'est un ancien nom de celle qu'on appelle aujourd'hui la Lune Pâle au moment où elle est en pleine lune.

## N° 3

## Évènement : Un rêve de Dragon

Heure	Nuit	Climat	Id.	Paysage	Ville
● <b>Objectif</b> : Présenter l'Homme Dragon qui accompagne les Voyageurs				<b>Difficulté Paysage + Climat</b>	---
● <b>Les 5 sens</b> : Plongée dans les songes. Les sensations y sont à la fois plus aiguës, et plus indéfinissables. Leur souvenir laisse toujours une impression particulière.					
● <b>Évènement</b> : Chacun des Voyageurs fait le même rêve, ainsi qu'ils le découvriront à leur réveil : Un grand dragon, à l'air doux, aux écailles ( <i>couleur de votre Homme-Dragon</i> ), mais qui peuvent paraître d'autres teintes selon la lumière, vient votre songe. Il se présente. « Je me nomme ( <i>Nom de votre Homme-Dragon</i> ). Je suis très heureux d'avoir choisi de vous accompagner dans votre voyage. Je suis sûr qu'ensemble nous allons raconter de très belles histoires. Sachez que je ne suis jamais loin de vous. Parfois je suis même tout près et m'efforcerais de vous apporter un peu d'aide dans les aventures qui ne manqueront pas de parsemer votre chemin. Bonne route ! ».					
Ce matin, les Voyageurs bénéficient d'un bonus de +1 à leur jet de condition.					

## N° 4 Événement : Les bruyères de la Lande des Vieux Vents

Heure	Matin	Climat	Nuageux	Paysage	Lande
● <b>Objectif</b> : Trajet vers le laboratoire secret de Barberic Fil d'Argent.				<b>Difficulté Paysage + Climat</b>	8
● <b>Les 5 sens</b> : En ce début de printemps les <b>bruyères buissonnantes</b> éclatent de leurs grappes de fleurs en clochette (chacune grande comme des tulipes) bleues, blanches ou roses violacé. Les abeilles butinent allègrement. Le temps est « variable ». En prêtant l'oreille, on perçoit parfois, dans le vent passant à travers les bruyères, une rumeur océane de ressac et de cris d'oiseaux de mer.					
● <b>Événement</b> : Passée la plaine herbeuse qui entoure la colline de Ferralis, au bout d'une demi-journée de chemin, on pénètre dans la Lande des Vieux-Vents. Celle-ci est composée de hauts massifs de bruyères buissonnantes qui forment un dense manteau végétal montant jusqu'à 2 m de hauteur, percé de chemin d'animaux ou de pistes de marchands. Le plus souvent on marche donc dans des tunnels de végétation sans voir l'horizon., ce qui n'est pas toujours rassurant. De temps en temps les bruyères s'ouvrent sur des clairières de fougères rousses et de coussins de mousses.  Il est assez facile de s'égarer dans ce dédale. Le <u>jet d'orientation</u> subit un malus de 1.					

## N° 5 Événement : Le dernier capitaine du « Cœur Vaillant »

Heure	Fin AM	Climat	Couvert	Paysage	Lande
● <b>Objectif</b> : Rencontrer Urek Fortehoule, gardien autoproclamé du « <i>Cœur vaillant</i> », navire échoué dans la Lande. Rumeur des cris terrifiants qui hantent le bois				<b>Difficulté Paysage + Climat</b>	8
● <b>Les 5 sens</b> : Le spectacle étonnant et insensé d'un grand navire échoué dans une lande de bruyère, à plusieurs centaines de kilomètres de toutes mers. Le navire a gardé d'étranges senteurs marines. Urek prépare un faisandé à la broche, avec des pommes grillées et des airelles. Après le repas, l'odeur de la fumée aux senteurs de bruyères de la pipe d'Urek, qui s'évertue à faire de ronds de fumées.					
● <b>Événement</b> : Alors que le jour commence à décliner et qu'il va être temps de songer à dresser un campement pour la nuit (et peut-être envisager de chasser), les Voyageurs sont surpris par les jappements d'un chien (un gros labrador doré) bientôt rejoint par un homme portant un étrange pantalon court, un gilet de feutre noir, un large chapeau, fumant une petite pipe au bout d'un long tuyau et portant sur son épaule un caméléon huppé (avec une belle crête rouge et jaune éclatante) qui pousse de petits cris rauques en guise de discussion. C'est <b>Urek Fortehoule</b> , qui, après les présentations, invite les voyageurs à venir passer la nuit dans son « refuge ».					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Urek fut marin, avant de s'en aller voyager sur terre. Il y a dix de cela, il est tombé par hasard sur cette improbable épave. Il y a vu un signe que son voyage était arrivé à son terme, et il s'est depuis installé dans ce navire pour s'en faire son gardien (« un capitaine, pour un bateau sans eau, ça n'a pas beaucoup de sens pas vrai ! »).</li> <li>- Il a déjà rencontré Barberic, mais ne l'a pas vu passer ces jours derniers .</li> <li>- Il est allé piéger des lièvres du côté du bois de Sombrefeuille, mais en voulant relever ses pièges, alors que la nuit était presque tombée, il a entendu un hurlement terrifiant, une sorte de gémissement sinistre qui lui a glacé le sang et l'a fait rentrer au navire en abandonnant ces pièges sur place.</li> <li>- Le bois est certes connu pour être peuplé de <b>Hululevents</b>, mais même s'il n'est guère rassurant, leur cri est bien différent de ce qu'il a entendu et qui lui dresse encore les cheveux sur la tête.</li> <li>- Il confirme que la tour est à une heure de chemin environ depuis l'entrée de la forêt, sur une petite butte (le Haut des Hululevent).</li> </ul>					
Au petit matin, avant que les Voyageurs ne partent, Urek leur remet un tube de cuir contenant une carte. « J'ai longtemps rêvé d'aller à la recherche de ce que cette carte pouvait indiquer. Mais je savais aussi que mon temps sur la mer était passé. J'étais échoué sur terre comme ce bateau. C'est pourquoi jeunes voyageurs, je vous confie cette carte. Votre chemin y passera-t-il ou pas ? Ou la confierez-vous à d'autres encore ? Qu'importe. Il est temps qu'elle propose son voyage. Et qui sait, peut-être y a-t-il même quelques trésors à son terme ? Bon vent mes amis ! »					

### L'épave échouée du « Cœur Vaillant »

D'où vient l'épave de ce grand navire, nul ne le sait. Pas même d'où il vient. Son livre de bord avait disparu comme son équipage. C'est semble-t-il une Caraque, pourvue de 3 mats et d'un beaupré. Urek a réparé quelques trous mais la coque était relativement intacte. Il ne restait en revanche rien des voiles hormis celles de secours. On accède au pont par une échelle. Urek a transformé la chaloupe du navire en toit de cabane.

## N° 6 Évènement : Le bois de Sombrefeuille

Heure	Midi	Climat	Beau	Paysage	Bois
<p>● <b>Objectif</b> : Résister à la terreur du cri d'appel des Hululevents, et découvrir la tour de la Lune d'éclat.</p>				<p><b>Difficulté Paysage + Climat</b></p>	<p>9</p>
<p>● <b>Les 5 sens</b> : Odeur puissante de la litière de feuilles en décomposition qui monte après la pluie. Le feuillage des chênes d'encre du Bois est déjà vert sombre bien que les feuilles en soient toutes jeunes. Le mince chemin qui s'avance dans le Bois serpente souvent entre les gros troncs, ou contourne les grands pins où nichent les Hululevents (sorte de grosses chouettes Noires aux larges yeux très blancs).</p>					
<p>● <b>Évènement</b> : Selon le moment où les Voyageurs se trouvent dans le Bois, plusieurs évènements peuvent se dérouler :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De jour : chaque heure, une rencontre avec un animal (1d12) : 1 Serpent à cornes – 2 Blaireau à Pic – 3 Renard Oselé – 4 Daim – 5 à 12 : rien</li> <li>- De nuit : les Voyageurs peuvent entendre le cri de l'appeau à Hululevents et être saisie d'effroi s'il échoue à un test de ESP+ESP à 9 ils sont en état de Choc (6)</li> </ul> <p>Il faut une bonne heure de marche (en connaissant le chemin : jet d'orientation à 9) pour parvenir à la Tour de Barberic.</p>					

### Les Hululevents

Barberic a trouvé dans les vestiges de la Tour, un appeau aux cris terrifiants qui toutefois attire et confère l'amitié des Hululevents, ces grosses chouettes à la réputation souvent sinistre du fait de leurs cris plaintifs. Grâce à cet appeau, qui imite le cri des petits en détresse, il a pu se faire réapprovisionner en fruits, baies, mulots et même un petit lièvre, alors que la Dionée le bloque au sommet de la tour.

## N° 7 Évènement : Pénétrer dans la tour de la Lune d'Eclat

Heure		Climat	Beau	Paysage	Tour
<p>● <b>Objectif</b> : Pénétrer dans la tour de la Lune d'éclat, en déjouez les pièges et les gardiens jusqu'au laboratoire du Mage.</p>				<p><b>Difficulté Paysage + Climat</b></p>	<p>---</p>
<p>● <b>Les 5 sens</b> : Ici tous semble étrange, et donc inquiétant. De ce mur d'enceinte sans issue visible, puis cette tour carrée, isolée et surmontée d'une sorte de pyramide tronquée. Cet escalier qui lui fait face sans pont pour le relier à la porte d'entrée. Et aucun signe de vie nulle part.</p>					
<p>● <b>Évènement</b> : Pour pénétrer dans la tour centrale, il faut au préalable :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Franchir le mur d'enceinte. Celui-ci est haut de 5 m, en ne possède aucune ouverture apparente, ni porte, ni portail, ni herse. (Il en est une, magique, qu ne s'ouvre qu'à l'aide d'un mot magique variant chaque jour au fil des phases de la Lune). On peut l'escalader, difficulté : 9. Si utilisation d'une corde : + 2 au jet).</li> <li>- Affronter les soldats de plomb qui patrouillent dans la cour : ils sont 10, formés de 1 sonneur d'alarme, 4 archers et 5 piquiers.</li> <li>- <u>Objets</u> : pierre – roue de chariot – seau de bois – bout de planche – petit tas de brique</li> <li>- Soit résoudre l'énigme du Pont manquant pour passer des escaliers à la porte d'entrée de la tour. Sur la petite terrasse qui fait face à la porte est inscrit en mosaïque sur le sol « <i>Quelle Lune passe ?</i> ». Pour trouver la solution, il faut se rappeler les indications des serviteurs de Barberic sur le décalage d'une demi-période, et se rappeler quelle est l'actuelle phase de la lune (jet d'orientation diff 7) : Premier quartier. La solution est donc : Premier quartier + ½ période = Dernier quartier. Une pale lumière relie alors l'extrémité de la terrasse avec la porte de la tour (qui par ailleurs devient ouverte) : un pont de Lune. Les soldats de plomb cessent leur attaque.</li> <li>- Soit tenter une autre escalade (4 m pour atteindre le mince surplomb de la porte : diff 9, et en crocheter la serrure : diff 9, le tout sous le harcèlement des soldats de plomb si on ne les a pas tous détruits).</li> </ul>					

## N° 8 Évènement : Affronter la Dionée cauchemardesque

Heure		Climat	Beau	Paysage	Tour
● <b>Objectif</b> : Parvenir à détruire la Dionée monstrueuse qui maintient Barberic prisonnier de sa tour.				<b>Difficulté</b> <b>Paysage + Climat</b>	---
● <b>Les 5 sens</b> : Une odeur douceâtre et écoeurante saisie la gorge dès l'entrée dans la première salle de la tour (le parfum d'attraction de la Dionée). Le vrombissement de nombreuses mouches laisse aussi craindre de macabres découvertes. On perçoit à l'étage de sourds raclements sur le plancher.					
● <b>Évènement</b> : Affronter la Dionée épineuse cauchemardesque : <u>Objets</u> : tabouret – cornue – petite marmite / mortier – fiole – livre – crâne humain (?)					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elle attaque dès que quelqu'un passe par l'escalier en colimaçon. Afin de pouvoir l'attaquer à plusieurs, il faut donc que le premier consacre au moins 1 tour de combat à un déplacement.</li> <li>- Elle n'a au début qu'une « tête » à dent (toucher : d8 + d6 – dégâts : d8), mais elle peut aussi faire une deuxième attaque en déplaçant sa tige épineuse (idem). En cas de coup critique, ou si on lui fait plus de 6 PV d'un coup : sa tête est tranchée ... et il en repousse 2 !</li> <li>- Pour la détruire à coup sûr, il faut la couper à sa base : nécessite 1 tour de déplacement (et jet de VIG + AGI à 8) puis de cumuler soit un coup critique, soit plus de 15 PV.</li> <li>- Nota : ne pas oublier qu'elle régénère 3 PV lorsqu'elle blesse un Voyageur.</li> </ul>					
Une fois la Dionée maîtrisée, on peut rejoindre Barberic, éperdu de reconnaissance. Il soignera les Voyageurs blessés, et mis au courant de la situation, suivra les Voyageurs sans délais à Ferralis. Il n'y a guère de chose à sauver dans le laboratoire, mais on peut y faire le plein de rations de voyage.					

### La Dionée épineuse cauchemardesque

A l'origine, Barberic tentait de concevoir un super engrais afin de faciliter l'approvisionnement de Ferralis en Légumes (tout le monde préférant forger plutôt que d'en faire pousser). Il a fait un essai sur un petit plant d'aubergine qui s'est infortunément transformé en une Dionée géante de cauchemar qui a aussitôt tenté de le dévorer et le retient depuis prisonnier au sommet de sa tour.

Une fois détruite, la Dionée formera un unique fruit (une grosse aubergine), qui pourra aussitôt, libérant une unique graine ... *d'Aubergine symbiote* (pour une autre histoire) qu'un herboriste avisé ne manquera pas de récupérer !

## N° 9 Évènement : Retour en ville

Heure		Climat	Beau	Paysage	Lande
● <b>Objectif</b> : Trajet de retour à Ferralis. Le Mage peut requérir les Voyageurs afin d'aller rechercher certaines herbes pour composer son remède.				<b>Difficulté</b> <b>Paysage + Climat</b>	8
● <b>Les 5 sens</b> : l'atmosphère de la ville est grave. Les marteaux semblent frapper moins fort sur le métal chauffé. La rumeur des cas de fièvre rouilleuse a envahi la ville et l'inquiétude y règne désormais.					
● <b>Évènement</b> : Barberic connaît un chemin plus court. Il montre au passage la porte magique de l'enceinte (visible de l'intérieur), mais n'en révèle pas le mot de commande. En deux jours à peine les Voyageurs atteignent Ferralis (prévoir une nuit dans la lande).					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Barberic ne tarde pas à enrayer la maladie (deux nouveaux cas avaient éclaté) – au besoin les Voyageurs peuvent être mis à contribution pour aller chercher du <i>Laiteron denté</i> et de <i>l'Anthésie à feuilles charnues</i> pour compléter le remède.</li> <li>- Othon Poignacloou invitera les Voyageurs à un copieux repas avec les maîtres forgerons, leur remettant à chacun une bourse de 600 po, et les invitant à choisir pour chacun parmi un assortiment de dagues et de petites haches.</li> <li>- En remerciement de son sauvetage, Barberic remettra 3 de fioles d'herboristes aux Voyageurs.</li> <li>- Gain XP : 200 (paysage) + 40 (monstre) + éventuelle utilisation de souffle (+ 50)</li> </ul>					

### Sources d'inspiration :

- A la fois très librement et très directement inspirée de la BD « **Les Schtroumfs et le Cracocas** » de **Peyo**, à laquelle on se référera utilement. Il y a certainement d'autres très bonnes idées à aller piocher dans ces histoires !
- Toute ressemblance de *Tlön Uqbar* avec une nouvelle partiellement éponyme de **JL Borgès** ne serait pas infortuné.
- Et merci à « *Cyrano* », duquel j'ai emprunté le nom de Ferralis et lui ai fait suivre un autre chemin.

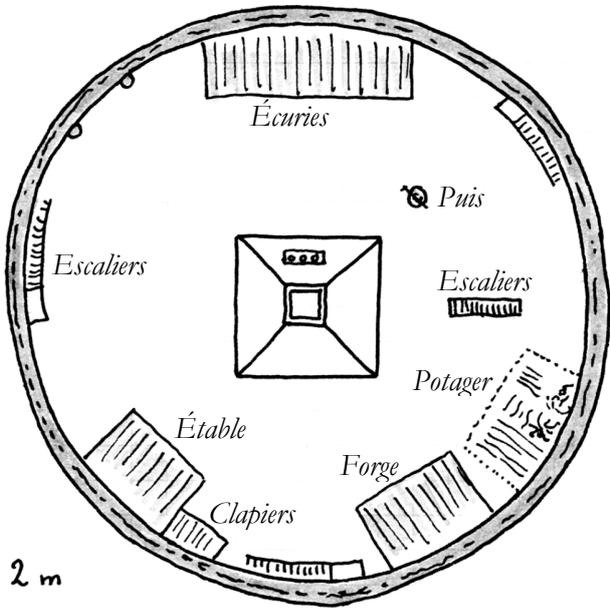
*Arnaud « Arkel » Joulin*

Soldats de plomb				Niv.	Habitat				Saison	Dépouille		N°
				1	Tous				---			171
♥ PV	9	* PE	4	VIG	AGI	INT	ESP	Toucher		Dégâts	Prot.	
Initiative	5	Condition	6	D4	D6	D2	D2	D4 + D6		D4	1	
<b>Description</b> : Statuettes animées en bronze de 50 centimètres de haut. Une patrouille se compose : <ul style="list-style-type: none"> <li>- d'1 « sonneur d'alarme » pourvu d'un cor à la sonnerie perçante</li> <li>- 4 archers</li> <li>- 5 piquiers</li> </ul>												
<b>Capacités spéciales</b> : Ne subissent pas les états psychologiques												

Blaireau à épines				Niv.	Habitat				Saison	Dépouille		N°
				3	Landes				Autom.	Fourrure (200 po) Ration (2)		
♥ PV	15	* PE	8	VIG	AGI	INT	ESP	Toucher		Dégâts	Prot.	
Initiative	7	Condition	10	D6	D8	D2	D2	D6 + D8		D6	1	
<b>Description</b> : Gros blaireau assez agressif et pourvu d'une queue se terminant par une grosse boule qui se hérissé de longues épines douloureuses lorsqu'il devient menaçant.												
<b>Capacités spéciales</b> : Il peut soit attaquer avec sa gueule, soit, contre des adversaires nombreux, réaliser un mouvement tournoyant rapide pour frapper plusieurs adversaires avec sa queue (se résout avec un seul jet)												

Dionée épineuse cauchemardesque				Niv.	Habitat				Saison	Dépouille		N°
				5	---				---	1 unique graine d'aubergine symbiote		
♥ PV	25	* PE	8	VIG	AGI	INT	ESP	Toucher		Dégâts	Prot.	
Initiative	6	Condition	9	D8	D6	D2	D4	D8 + D6		D8		
<b>Description</b> : Végétal de cauchemar, énorme (sa tige mouvante comme un serpent, longue de plus de 5 m et pourvu d'épines redoutable, surmonté d'une « gueule » pourvu de longue dents.												
<b>Capacités spéciales</b> : Comme la rose tyran : gagne 3 PV à chaque fois qu'elle blesse un adversaire. Elle débute le combat pourvue d'une seule « gueule ». Si on lui place une réussite critique, ou plus de 6 PV avec une arme tranchante : elle est décapitée ... et deux nouvelles têtes repoussent (capables d'1 attaque chacune). Elle peut réaliser une attaque supplémentaire avec sa longue lige épineuse flexible et mouvante.												

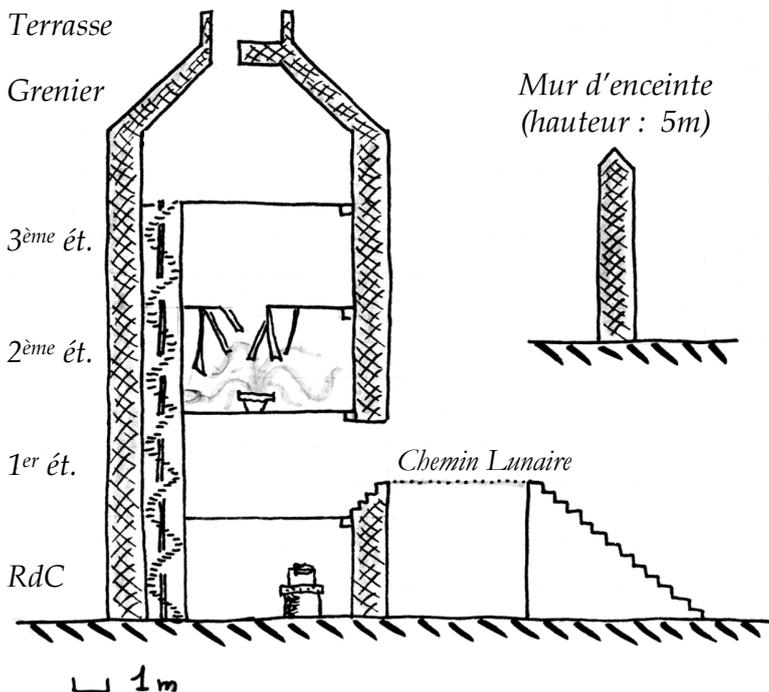
# La Tour de la Lune d'Éclat



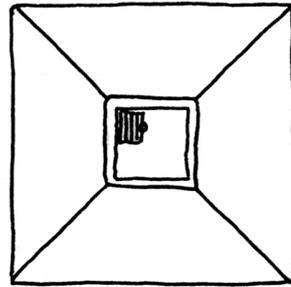
└ 2 m

Diamètre : 34 m  
Circonférence : 107 m

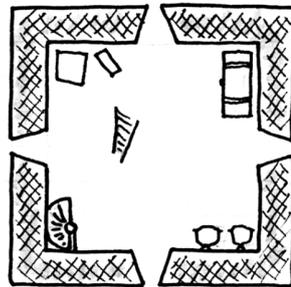
Hauteur : 16,5 m



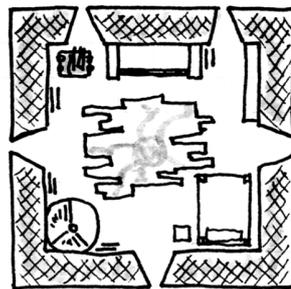
└ 1 m



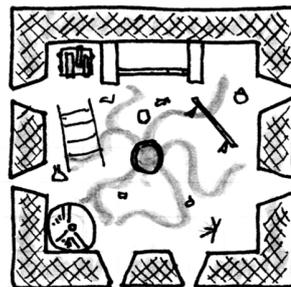
Terrasse -  
Observatoire



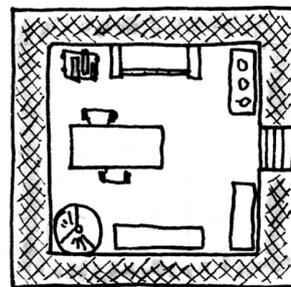
Grenier - Débarras  
Refuge de Barberic



3ème étage  
Chambre. Le centre  
du parquet s'est  
effondré sous les  
coups de la Dionée



2ème étage  
Laboratoire.  
Ravagé, tout y est  
renversé et brisé



1er étage  
Accès à la Tour.  
Fait aussi office de  
cuisine et de salle à  
manger.



Rez-de-Chaussée  
Fait office de Cave,  
de réserve de  
nourriture, de vin,  
et recèle un puis.