

LE CERCLE DE SANG

Introduction:

Ce scénario pour la nouvelle édition de Warhammer JDR est librement inspiré du supplément de campagne du même nom écrit à l'origine pour le jeu Warhammer Battle et sorti en 1997, il y mettait en scène les fiers chevaliers de Bretonnie face à l'un de leur ancien frère déchu et à ses hordes de macchabées putréfiés lors d'une succession de batailles épiques. Ce scénario va tenter d'en reprendre la trame principale mais en faisant intervenir un petit groupe d'aventuriers en plus des cohortes de guerriers fanatiques et de paysans apeurés. Il reste dans son déroulement assez linéaire.

Utilisation des Pj:

Le Cercle de Sang a été conçu pour des Pj ayant déjà un peu d'expérience en matière d'aventure. Il faudrait cependant dans l'idéal garder les points suivants à l'esprit. Les Pj ne devraient pas avoir acquis l'équivalent de plus de 1000 points d'expérience en promotions et compétences. Des personnages plus puissants viendraient trop vite à bout des problèmes et des combats et le plaisir de l'aventure s'en ressentirait.

Des personnages plus puissants pourraient intervenir mais en plus petit nombre. En règle générale, les personnages devraient être sur le point d'accomplir leur première carrière ou au début de leur seconde.

La Ballade du Duc Rouge:

Ce scénario a pour thème la ballade tragique du seigneur Bretonnien maudit connu sous le nom de Duc Rouge, autrefois noble seigneur d'Aquitanie, qui fut atteint de la malédiction du vampirisme alors qu'il combattait les infidèles durant les croisades. Il fut abattu une première fois il y a des siècles de cela et nul ne put alors douter de sa mort, mais il est aujourd'hui de retour pour assouvir sa vengeance accompagné de ses serviteurs morts vivants, contre son ancien domaine, le duché d'Aquitanie.

L'histoire du Duc Rouge est l'un des contes anciens les plus connus en Bretonnie. Et comme c'est souvent le cas avec les contes et légendes toutes ne dépeignent pas le Duc comme un monstre sanguinaire et sans coeur, mais toutes sont teintées de tristesse et de tragédie.

Les lignes qui suivent vous content la véritable histoire du Duc Rouge.

A l'époque des croisades, sous le règne de Louis le Bon, les hérétiques arabéens conduits par leur sultan Jaffar, envahirent le royaume d'Estalie et menacèrent du même coup dans leur progression les royaumes libres du reste du vieux monde. Remplis d'une juste fureur vengeresse, les chevaliers de Bretonnie se rassemblèrent pour repousser l'envahisseur hors de leurs frontières et hors du vieux monde. Le duc d'Aquitanie faisait partie de ses chevaliers et était connu par tous comme le meilleur guerrier de sa région. Lorsque les combats commencèrent entre les fils de Bretonnie et ceux du désert, il fut l'un des premiers à tirer l'épée, toujours prêt qu'il était à défendre l'honneur de son royaume et de la Dame du Lac. La guerre dura quelques années et finalement l'Estalie fut libérée et le règne corrompu du sultan Jaffar mis à bas.

Une multitude de chansons furent par la suite composées sur les victoires du Duc contre les soldats du sultan.

C'était avant que ne survienne le désastre.

C'est durant le siège de Lashiek, juste après la chute des murs de la cité, que le duc d'Aquitanie disparut. Des rumeurs

sur son sort coururent pendant plusieurs jours dans le camp des croisés Bretonniens, jusqu'à ce qu'il soit retrouvé à l'orée du désert, en plein délire mais toujours vivant. Le duc ne s'éveilla cependant pas de la profonde léthargie dans laquelle il tomba rapidement et ses fidèles serviteurs le ramenèrent jusqu'en sa terre natale, le portant tout au long du trajet dans une litière, protégé du soleil brûlant du désert, et des embuscades des orques et des skavens.

Enfin de retour en Aquitanie, ses fidèles chevaliers allongèrent leur maître sur son lit pour son dernier voyage, recommandant son âme à la Dame du Lac. Le deuil tomba sur le château lorsque le duc mourut de ses fièvres. Ses chevaliers le pleurèrent durant sept jours et sept nuits puis firent le serment de le servir par delà la mort, des mots qui allaient avant peu causer leur perte.

Il resta dans sa tombe durant trois jours, puis alors qu'une tempête sans précédent faisait rage au dehors, il s'éveilla. Il n'était plus alors un champion de Bretonnie mais était devenu un vampire, frappé par une mystérieuse malédiction. En quelques heures de cauchemar, il tua puis releva d'entre les morts tous les habitants de son château. Il se fit amener le plus possible de corps et disposa bientôt d'une considérable armée de morts vivants.

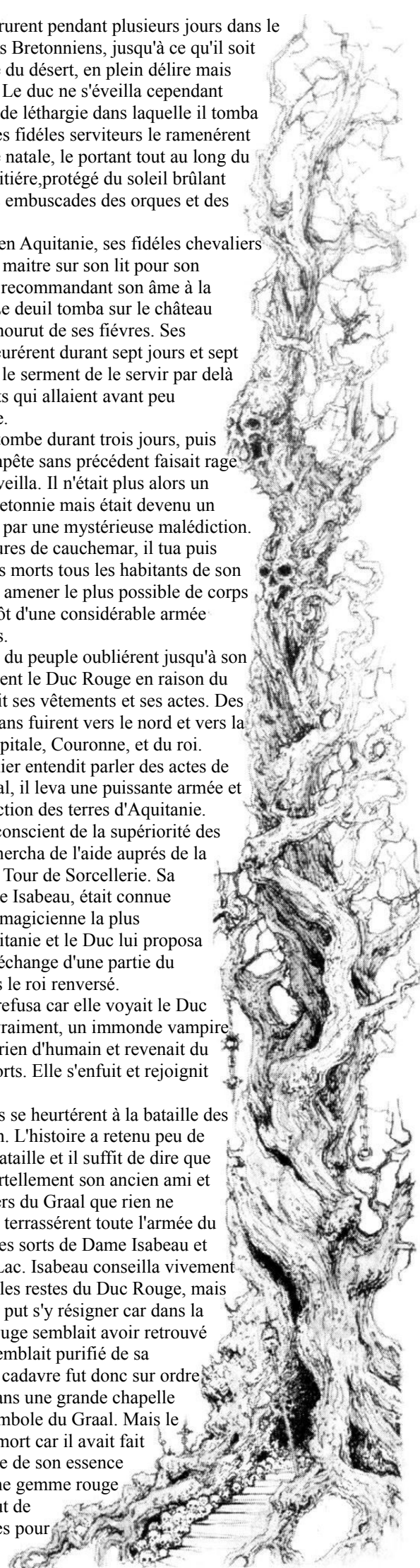
Bientôt les gens du peuple oublièrent jusqu'à son nom et l'appelèrent le Duc Rouge en raison du sang qui souillait ses vêtements et ses actes. Des milliers de paysans fuirent vers le nord et vers la sécurité de la capitale, Couronne, et du roi.

Lorsque ce dernier entendit parler des actes de son ancien vassal, il leva une puissante armée et se lança en direction des terres d'Aquitanie.

Le Duc Rouge conscient de la supériorité des armées du roi chercha de l'aide auprès de la Gardienne de la Tour de Sorcellerie. Sa gardienne, Dame Isabeau, était connue comme étant la magicienne la plus puissante d'Aquitanie et le Duc lui proposa une alliance en échange d'une partie du pouvoir une fois le roi renversé.

La magicienne refusa car elle voyait le Duc comme il était vraiment, un immonde vampire qui n'avait plus rien d'humain et revenait du royaume des morts. Elle s'enfuit et rejoignit le roi.

Les deux armées se heurtèrent à la bataille des plaines de Ceren. L'histoire a retenu peu de chose de cette bataille et il suffit de dire que le roi blessa mortellement son ancien ami et que ses chevaliers du Graal que rien ne pouvait effrayer terrassèrent toute l'armée du vampire aidés des sorts de Dame Isabeau et de la Dame du Lac. Isabeau conseilla vivement au roi de brûler les restes du Duc Rouge, mais le souverain ne put s'y résigner car dans la mort, le Duc Rouge semblait avoir retrouvé sa noblesse et semblait purifié de sa malédiction. Le cadavre fut donc sur ordre du roi enterré dans une grande chapelle sanctifiée du symbole du Graal. Mais le Duc n'était pas mort car il avait fait sceller une partie de son essence maudite dans une gemme rouge sang. Il lui fallut de nombreux siècles pour régénérer son



corps et son âme mais les symboles gravés sur sa tombe l'empêchèrent de sortir. Il sombra alors dans la folie, sa soif de sang enflant au fils des siècles, prisonnier de sa tombe.

Ainsi les siècles s'écoulèrent, et les gens oublièrent peu à peu la légende du Duc Rouge. Jusqu'au jour où un nécromancien mal avisé rependait au nom de Reynart réveilla le vampire. Et ce jour c'est aujourd'hui....

Enryl Voix des Ombres, Maître des Légendes

Résumé de l'intrigue pour le MJ:

L'aventure commence lorsque les aventuriers sont en voyage en Bretagne. Peut-être ont-ils une missive importante à porter au Duc Armand, actuel maître du duché d'Aquitaine. Ils peuvent également avoir d'autres raisons de se rendre en Aquitaine.

L'aventure commence alors que les personnages se trouvent dans le petit village de Mercal pour y passer la nuit avant de terminer la dernière étape de leur voyage. A Mercal, ils pourront faire connaissance avec les villageois et plus particulièrement avec Jean-Luc de Mercal, un chevalier du Graal chargé de veiller sur les dépouilles maudites des compagnons du Duc Rouge.

Pendant ce temps le Duc enverra Reynart, le nécromancien responsable de son réveil à l'assaut du village afin d'y récupérer les dites dépouilles et si possible de massacrer la population pour ajouter leurs cadavres à son armée. Une fois cette entrée en matière terminée, les héros devront se rendre en compagnie des femmes et des enfants du village de Mercal jusqu'au château du Duc Armand pour l'avertir du danger que court son domaine.

Une fois au château, les bibliothécaires du Duc se chargeront de faire des recherches sur le vampire mais finiront par s'avouer vaincus et enverront les personnages dans la forêt de Chalons, à la recherche du Maître des Légendes, un elfe des bois immortel.

A leur retour au château avec le Maître des

Légendes, les personnages devront se rendre auprès de la Gardienne de la Tour de Sorcellerie, Damoiselle Iselda, pour réclamer son aide. Mais c'est sans compter sur le désir de vengeance du Duc Rouge. Les aventuriers devront alors de nouveau livrer bataille à ses sbires décomposés pour protéger la magicienne et la ramener vivante vers la relative sécurité du Castel Aquin.

C'est alors que nos valeureux héros feront connaissance avec le fils du Duc Armand, sire Richemont, revenu d'un pèlerinage à la capitale. Ce dernier leur apprendra que pour ralentir la horde du vampire qui s'est mise en marche il faut détruire le seul pont qui traverse la rivière Morteseaux car les vampires ne peuvent traverser une eau vive.

Les personnages seront donc transformés en commando suicide, chargés de détruire le fameux pont occupé par les troupes du suceur de sang.

Le temps gagné permettra aux généraux d'Aquitaine de préparer un plan de bataille contre le

vampire. Cette ultime confrontation face au Duc Rouge aurait lieu comme il y a des siècles de cela, sur la plaine de Ceren et verrait s'affronter les chevaliers en armures rutilantes d'Aquitaine et les hordes de zombies du seigneur vampire.

Commencer l'aventure:

Le Cercle de Sang commence alors que les aventuriers sont en route pour le Castel Aquin, demeure ancestrale des Ducs d'Aquitaine. Si vous utilisez des PJ expérimentés comme préconisé au début du scénario, vous aurez pris la peine de leur donner une bonne raison de se rendre en ce lieu. Le port d'une missive ou l'escorte d'un ambassadeur ou marchand important ferait parfaitement l'affaire, après tout le duché d'Aquitaine est connu dans tout le Vieux Monde pour la qualité de ses vins.

En chemin pour le Castel Aquin:

Les aventuriers devront pour atteindre l'Aquitaine traverser une bonne partie de la Bretagne et s'ils arrivent de l'Empire, passer par Parravon. Vous êtes libre d'improviser une petite aventure à Parravon, si les aventuriers escortent un marchand, ils pourraient par exemple avoir des problèmes avec le service des douanes Bretonniennes....

A partir de Parravon, les héros peuvent commencer leur périple au travers du massif d'Orquemont. La, une passe gardée conjointement par des nains et des bretonniens permet un trajet relativement sûr, le long d'une des sources du fleuve Morteseaux.

La route vers le village de Mercal est parcourue des mêmes embûches et dangers que toute piste de montagne isolée. Vous pouvez improviser quelques rencontres si vous le souhaitez, mais veillez à ne pas trop affaiblir les membres de votre groupe, ils auront besoin de toutes leurs forces pour affronter le cauchemar qui va bientôt s'abattre sur le duché d'Aquitaine. Les deux rencontres décrites ci après sont facultatives et vous pouvez les remplacer, les modifier voir même les supprimer à votre guise.

Les maîtres fouettards du clan de la Griffes Tordue:

Cette rencontre peut avoir lieu à n'importe quel moment alors que les personnages se trouvent dans le massif d'Orquemont. Alors que les aventuriers cheminent difficilement dans une passe étroite, ils se trouveront confrontés à un groupe de fouettards orques et aux trolls qu'ils viennent de capturer pour le compte de leur seigneur de guerre. Alors que sur un champ de bataille, on ne compte généralement qu'un fouettard par troll, ici dans la montagne il n'en faut pas moins de trois par bête pour espérer s'en faire obéir. Nos héros devront donc se frotter à deux de ces monstres et à leurs six accompagnateurs.



Intempéries et monastère en ruines:

L'aventure que les personnages viennent de commencer débute à la fin de l'automne, et même si le climat n'est pas trop rude dans les plaines qui se trouvent en contrebas, il en va autrement dans les montagnes. Il est donc à espérer que vos joueurs ont pensé à équiper leurs personnages en conséquence car lors de leur trajet au travers des montagnes une terrible tempête de neige va s'abattre sur eux.

Le froid inflige des dommages non mortels dans un premier temps, qui peuvent disparaître rapidement si le personnage se met à l'abri et se réchauffe. Par temps froid un personnage non protégé doit réussir un test d'Endurance par heure pour ne pas subir D10 moins 2 points de dégâts non létaux. Un aventurier possédant la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus de 5% à son test et même en faire profiter ses compagnons. Toute personne dont le total de points de blessure tombe à zéro suite à la perte des points de dégâts non létaux tombe immédiatement dans l'inconscience et doit être portée par ses compagnons. Deux tests d'Endurance avec un malus de 10% sont alors requis toute les heures.

Si les deux sont réussis le personnage survit, si un seul test est réussi les prochains se feront avec un malus cumulatif de 5%. si les deux échouent, le personnage meurt de froid. Comme cité plus haut, un bon moyen de s'abriter du froid consiste à se mettre à l'abri, hors justement à quelques kilomètres de l'endroit d'où se trouvent les PJ se dressent les ruines d'un vieux monastère dédié aux dieux Taal et Rhya, père et mère de la nature. Il faudra environ trois heures aux PJ pour l'atteindre. Étrangement, à l'intérieur de ce temple le tempête ne souffle pas et aucun flocon de neige ne tombe à l'intérieur malgré son toit ravagé par un incendie.

Si les personnages font quelques recherches après s'être reposés, ils pourront découvrir un vieux journal qui raconte les derniers jours du lieu sacré, avant sa destruction voici plusieurs années, suite à un assaut d'orques des montagnes. Il est également précisé que les caves et les cryptes sont en bon état et que les reliques du culte y sont entreposées. Après quelques recherches, les aventuriers découvrent un escalier qui s'enfonce dans l'obscurité. Les personnages peuvent l'explorer s'ils le souhaitent.

1. Entrée:

'Cette salle humide est dotée d'un plafond en arche culminant à six mètres du sol. Les murs sont des ouvrages de maçonnerie constitués de blocs taillés disposés les uns sur les autres. D'épaisses toiles d'araignées envahissent les lieux et dissimulent une bonne partie du plafond, un tas de carcasses évidées, de lambeaux de cuir, et de déjections d'araignées est visible au milieu de la pièce...'

Un test de Perception est nécessaire pour repérer les créatures (trois araignées géantes) au milieu des toiles. Ces dernières attaquent, que les personnages les détectent ou pas. Une dizaine de sacs moisis sont empilés dans le coin nord-est. Le tissu se déchire facilement et révèle de la farine et des céréales depuis longtemps impropre à la consommation. Une porte de chêne massif s'ouvre sur un passage menant vers l'est. Dès que la porte s'ouvre, un violent courant d'air éteint les torches du groupe, les lanternes ont 50% de chance de subir le même sort.

2. Rivière souterraine:

'Un ruisseau large de deux mètres et au débit rapide entre dans cette salle grossièrement taillée par l'Est et la quitte par le Nord. Près du mur Nord, l'eau forme un petit bassin d'environ deux mètres de profondeur. Vous distinguez quelques poissons blancs et aveugles parmi les cailloux qui en tapissent le fond.'

Au fond du bassin repose le corps d'un des moines du temple qui avait réussi à fuir en ces lieux lors de l'attaque des orques. Le malheureux a fini par mourir d'inanition et son cadavre a roulé au fond du bassin faisant le bonheur des poissons. Il n'y a rien à en tirer. Huit tonneaux pourris révèlent que cette pièce servait autrefois de réserve d'eau potable pour le monastère.

Quelques seaux jonchent le sol. Un nouveau jet de perception permet de découvrir un passage secret s'ouvrant dans le mur sud.

3. Salle funéraire:

'Cette salle semble être un cul de sac. Son plafond en dôme culmine à près de 7.50 mètres en son centre. Dans la partie Ouest de la pièce un rapide cours d'eau coule vers la pièce précédente.'

C'est là que les moines préparaient les morts avant de les inhumer dans les cryptes et conservaient les reliques les plus précieuses du culte. Une plateforme en bois placée contre le mur nord servait d'estrade sur laquelle s'effectuait la cérémonie. Cependant les aventuriers ne sont pas seul dans cette pièce et trois monstrueuses goules vêtues de lambeaux de riches atours monacaux se cachent derrière l'estrade à leur arrivée dans la pièce. Elles se jettent sur les personnages, avides de les dévorer, lorsque ces derniers entament l'exploration de la pièce. Une fois la menace éliminée, les personnages pourront découvrir, plusieurs reliques du culte de Taal et Rhya pour une somme totale de 3000 Couronnes d'Or, cependant si les personnages pensent à les revendre à un autre temple de ces divinités ils en tireront facilement le double de ce prix.

Le village de Mercal:

Le village de Mercal se trouve à l'est du Castel Aquin, entre la rivière Morteseaux et les premières collines, prémices aux montagnes du massif d'Orquemont. Les alentours du village sont légèrement boisés, avec autour du village, les vergers et champs qui fournissent ce dernier en matière première et nourriture.

Le village est également connu dans toute la région pour être le lieu de sépulture d'un groupe d'anciens chevaliers maléfiques ayant terrorisé la région des siècles auparavant. Une chapelle du Graal, appelée la Chapelle Sereine, y est édifiée en son centre et gardée par un preux chevalier de la Dame du Lac, Jean-luc de Mercal. Un peu à l'écart dans les collines se trouve le cimetière du village où ont été enterrées des générations de Mercalites.

L'arrivée:

Les PJ approchent de Mercal par le nord au milieu de l'après midi et la première chose qu'ils aperçoivent du village est son cimetière. Ils auront bien sur pu apercevoir auparavant des paysans aux champs qui leur feront de petits signes de bienvenue ou au contraire les regarderont passer d'un air méfiant vu leur apparence manifestement Impériale. Une fois au village les personnages pourront se rendre dans la seule auberge, nommée 'Le Chant Funeste'. Si les PJ se renseignent sur les origines d'un tel nom auprès des autochtones ou même de l'aubergiste lui même, ils apprendront qu'il s'agit d'une référence à un étrange chant funébre qui s'élève parfois la



nuit du mausolée situé au centre du village et dont le chevalier du Graal, a la garde, d'ailleurs ce chant s'élève plus fréquemment depuis quelques semaines, comme un prémice aux événements à venir.

Rencontre avec le Chevalier du Graal:

Environ une heure après leur arrivée dans le village, les personnages seront invités à ce rendre auprès de Jean-luc de Mercal, le Chevalier du Graal qui a la charge de protéger la Chapelle Sereine. Ce chevalier est le tout dernier de son ordre, établi il y a mille ans de cela par la Gardienne de la Tour de Sorcellerie, Dame Isabeau.

Il abandonna son nom et toutes ses possessions matérielles, à l'exception de son épée et de son armure. Admiré par les villageois de la petite communauté, il mène une vie solitaire de prières et veille sur la Chapelle. Son devoir est de garder les tombes des chevaliers qui suivirent jadis le Duc Rouge. Il passe ses journées à chanter les chansons de la Dame du Lac pour qu'ils reposent en paix. Il s'est cependant aperçu que depuis quelques temps ses chants, loin d'apaiser les âmes des morts ont plutôt tendance à les exciter et à les rendre nerveux, ces derniers répondant à ses prières par des versions lugubres et corrompus des chants sacrés de la Dame du Lac.

Les personnages seront introduit auprès de l'illustre personnage par le chef du village ou par l'un des villageois au choix. Ce sera alors l'occasion pour les joueurs de s'interroger sur les us et coutumes en vigueur en Bretagne si il s'agit de leur premier voyage en ces terres.

Les aventuriers ayant embrassé une carrière de militaire devraient appeler Jean-luc, par son grade militaire, à savoir " Chevalier ". Tous les autres doivent l'appeler " Monseigneur " eu égard à son ascendance noble. Les Pj ont droit à un test d'**Intelligence** (Connaissances académiques: héraldiques +10%) pour se rappeler de la forme d'appellation adéquate. Jean-luc reste très attaché à l'étiquette en vigueur et se montrera particulièrement peu aimable avec les aventuriers si ces derniers commettent un faux pas sur son titre. Il finira cependant par oublier cette erreur quand viendra le temps de combattre la menace des morts vivants et de défendre la Chapelle Sereine et la vie des villageois.

Après les formalités d'usage et une fois les motivations des Pj et la raison de leur présence dans la région exposée. Jean-luc pourra leur donner une version courte de l'histoire des origines de la fondation du village et de sa présence sur les lieux (voir ci dessous), bien que lui même ne soit pas au courant de l'histoire du Duc Rouge, sachant juste que sa présence empêche de dangereux esprits malfaisants de s'échapper dans la nature.

Les chevaliers maudits:

Voici l'histoire du village de Mercal ainsi que les raisons de l'attaque des morts vivants. Un millier d'années plus tôt, après la défaite du Duc

Rouge et alors que son armée commençait à se désagréger, un groupe de ses plus fidèles chevaliers réussirent à s'échapper en se frayant un chemin à grands coups d'épées. Se dissimulant dans les bois et forêts ils continuèrent le combat pendant plusieurs jours jusqu' à être enfin abattus par un petit groupe de Chevaliers du Graal. Une chapelle dédiée à la Dame du Lac fut édifée près de leur sépulture afin qu'un Preux Chevalier du Graal puisse veiller à jamais sur eux. Cette chapelle se trouve désormais au centre du village de Mercal. Une fois réveillé de son sommeil par le nécromancien Reynart, le Duc Rouge appela à lui ses anciens serviteurs mais ces derniers ne purent lui répondre, ne pouvant briser les enchantements de la chapelle du Graal. Furieux le Duc envoya donc Reynart et une petite force de zombis tuer le chevalier et libérer ses anciens fidèles.

La mort rôde cette nuit:

Les personnages pourront passer le reste de la journée à discuter avec les villageois qui ne travaillent pas aux champs ou avec l'aubergiste. Ils pourront aussi visiter un peu les environs et reconnaître les alentours du village. Dans tous les cas il s'agira de les occuper jusqu'au soir et l'arrivée de la première vague d'assaut de morts vivants venus réveiller les corps des chevaliers maudits.

Une fois que nos héros seront bien endormis, les cloches de la Chapelle du Graal commenceront à sonner un frénétique tocsin n'ayant rien à voir avec l'appel aux fidèles des jours de prières. Dans la plus totale confusion les hommes commenceront à se rendre auprès du chevalier gardien revêtu de ses armes et exortant les villageois déjà présents à rentrer chez eux mettre femmes et enfants à l'abri puis à s'armer pour défendre leur vie et la Chapelle contre la horde de macchabées ambulants qui allait bientôt s'abattre sur le village.

Si les personnages demandent au chevalier ce qu'ils peuvent faire pour aider à la défense du village, il leur expliquera rapidement la vision qu'il a eu puis leur demandera d'aller défendre les alentours du cimetière contre le nécromancien Reynart. Lui et la milice villageoise se chargeant de la défense du village proprement dit et de la Chapelle Sereine. Un petit groupe de trappeurs locaux ayant reçu la mission d'aller chercher des renforts auprès des villages alentours. Alors que les personnages commenceront leur progression dans la nuit en direction du cimetière couvert de brumes, ils pourront entendre les bretonniens entonner un ancien chant de bataille de leur pays, une ode à la bravoure face aux ennemis de tous bords.

Un cimetière bien lugubre !!!:

Les personnages vont donc devoir assurer la défense du cimetière de Mercal. Une fois sur place ils pourront remarquer les attaquants. Ces derniers se trouvent à environ 200-300 mètres d'eux, progressant au travers des tombes en claudiquant dans un bruit d'os s'entrechoquants. Ils sont menés par un individu vêtu d'une cape sombre et maniant un bâton surmonté d'un crâne humain aux orbites verdâtres maintenu par quatre griffes de dragon.

Les assaillants sont au nombre de dix et entrent au contact des personnages cinq rounds après que Reynart les ait aperçus. Les squelettes restent en un seul groupe centré sur le nécromancien. Leur mission principale est d'en assurer la protection, et si le besoin s'en fait sentir Reynart n'hésitera pas à invoquer des renforts sous la forme de zombies tirés des tombes alentours. La mission principale du nécromancien est d'atteindre le village et de pénétrer la chapelle pour en délivrer les chevaliers morts vivants.

Gérer la bataille:

Dans ce système de combat simplifié, chaque PJ affronte ses adversaires en combat rapproché. Il n'est pas nécessaire de noter précisément qui est où, mais vous pouvez utiliser des figurines et des plans quadrillés pour plus de clarté si vous le désirez.

Peur

chaque personnage doit effectuer un test de Force Mentale au début du premier round de combat en mêlée. Le test doit être effectué lorsque les squelettes ou zombies sont à portée de combat. Une personne affectée



par la peur est considérée comme effrayée, c'est à dire qu'elle ne pourra pas se déplacer, se battre, esquiver ou entreprendre la moindre action pour le round en cours.

Un Pj pourra au cours du prochain round tenter un autre test de Peur, ayant les mêmes effets que le premier s'il est raté. Ce test peut être tenté tous les rounds jusqu'à sa réussite ou la mort d'une des deux parties en cause.

Reynart

Reynart doit être traité comme un adversaire particulier, en effet c'est lui qui maintient grâce à sa magie l'intégrité des squelettes et des zombies. Il ne devrait en aucun cas être le premier adversaire des personnages et devrait avoir la possibilité de fuir le combat si la situation devient vraiment dangereuse pour lui. Il jouera encore un rôle essentiel par la suite.

Quand le calme revient:

Une fois que les PJ auront massacré les squelettes et provoqué la fuite du nécromancien ils pourront revenir vers le village et contempler le résultat de la bataille contre les morts vivants. S'ils s'en sont vraiment bien sortis contre le nécromancien, la bataille pourrait ne pas être totalement terminée et les Pj pourraient y jouer un petit rôle, comme par exemple rassembler les derniers combattants après la mort du chevalier du Graal et fuir les lieux.

La section suivante relate la bataille du village telle qu'elle s'est déroulée tandis qu'eux même combattaient le nécromancien dans le cimetière.

La bataille de Mercal:

Le preux chevalier avait rassemblé les hommes de son village en de grandes unités, car la peur provoquée par l'apparition des hordes de cadavres ambulants aurait facilement fait fuir des groupes plus petits. Le premier sang revint aux hommes de Bretagne lorsque les archers lâchèrent salves sur salves sur les goules et les zombies. Cependant le reste de la horde continua sans broncher et arriva rapidement au contact des défenseurs. Le principal régiment de squelettes, sous les ordres d'un revenant, attaqua les hommes d'armes eux mêmes commandés par Jean-luc. Le combat dura presque une heure, mais les morts vivants furent victorieux. Le chevalier du Graal refusa d'abandonner sa mission et même lorsqu'il fut totalement encerclé par les squelettes il continua de frapper à droite et à gauche, coupant en deux de nombreux morts vivants. Il sembla un instant qu'à force de courage, le chevalier parviendrait à renverser le cours de la bataille à lui tout seul, mais c'est à ce moment que le revenant abattit sa lame spectrale dans le dos du guerrier qui s'écroula. Reynart n'eut plus qu'à invoquer le sort adéquat pour libérer les servants du Duc Rouge prisonniers dans leurs cryptes. En représailles pour leur insolence, Reynart ordonna que le village soit brûlé et que tous les corps des hommes tombés au combat soient emmenés pour être réanimés plus tard sous forme de zombies. Une fois hors de danger, les femmes et les enfants qui avaient fui dans les collines, se réfugièrent sous la protection d'un petit groupe d'étrangers (vos Pj) et des rares hommes survivants en direction de l'ouest pour raconter au Duc Armand le triste destin du hameau.

Rassembler les survivants:

La bataille se terminera aux environs du milieu de la nuit. Si les personnages recherchent des survivants sur le champ de bataille, ils n'en découvriront aucun, tous les soldats n'ayant pas fui ont été achevés et leurs corps emmenés par Reynart et les siens.

Les femmes et les enfants que les hommes avaient emmenés dans les collines avant l'assaut sur le village commenceront à refaire leur apparition aux premières lueurs du jour. Les femmes sont en pleurs et les petits terrorisés demandent après leurs pères. Les Pj devront prendre les choses en main, expliquant la gravité de la situation aux survivants et leur faire comprendre que le lieu le plus sûr pour eux actuellement se trouve être le Castel Aquin, la forteresse ancestrale des ducs d'Aquitaine, à quelques jours de marche vers l'ouest.

Si le groupe comprend un prêtre, ce dernier peut organiser un rapide office à la mémoire des morts du village, puis le groupe de rescapés devra se mettre en route vers le château. Les villageois rassemblent rapidement leurs affaires puis les enfants les plus jeunes grimpent dans une vieille charrette à bras encore utilisable.

La fuite vers le château du Duc:

Le voyage jusqu'au château du Duc armand va durer environ deux jours. Les réfugiés seront rapidement rejoints par les survivants d'autres petits villages attaqués par les morts vivants. C'est à vous de décider si le trajet doit être traité dans le détail et si quelque chose se produit en route. Si tout s'est trop bien passé lors de l'attaque de Mercal vous pouvez les confronter à la rencontre suivante.

'Alors que vous cheminez tranquillement dans la plaine Bretonnienne en direction du Castel Aquin, une ombre menaçante se dessine soudain au nord. En quelques instants, vous apercevez une vision d'horreur; trois chevaliers morts vivants montés sur des pégases décharnés fondent sur votre petit groupe en poussant des hurlements de joie, heureux d'avoir trouvé leurs proies.'

L'arrivée au château:

Le château, une grande bâtisse typiquement bretonnienne aux tours arrondies avec une vaste vigne coté sud, entre en ébullition à l'arrivée des réfugiés. Les serviteurs vont et viennent, distribuant de la nourriture et des couvertures. La plupart des réfugiés sont répartis dans les demeures des serviteurs, les hommes réquisitionnés pour renforcer la défense du château sont logés dans la caserne et les aventuriers sont accueillis dans la demeure même du Duc Armand. À leur arrivée, les personnages voudront sûrement s'occuper de deux choses. Le traitement de leurs blessures devrait faire partie de leur priorité puis viendra ensuite la nécessité de rencontrer le Duc et ses conseillers militaires pour leur relater les événements survenus dans le village de Mercal.

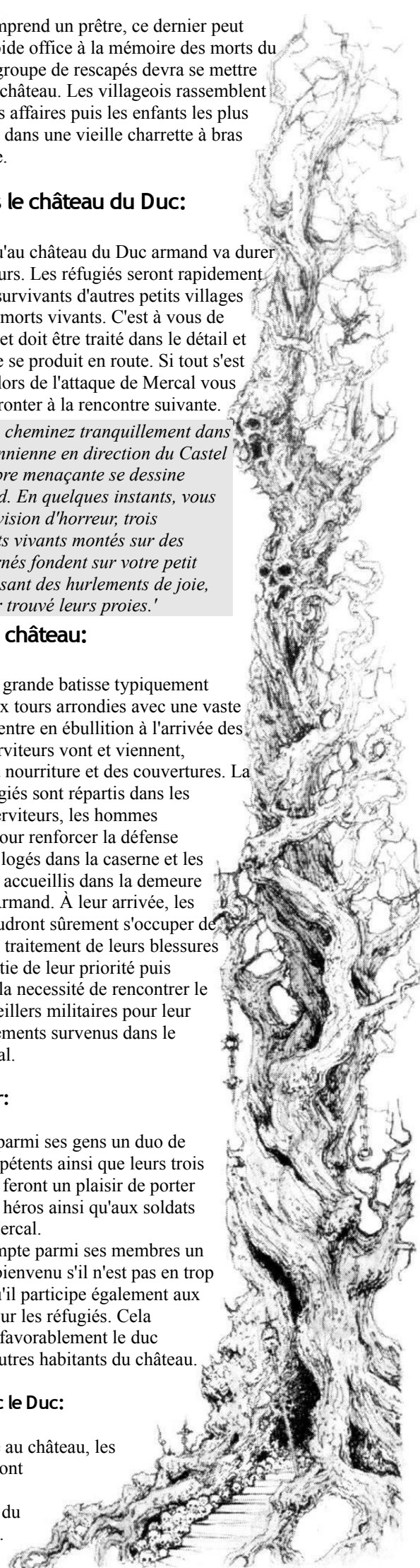
Se faire soigner:

Le duc compte parmi ses gens un duo de prêtres fort compétents ainsi que leurs trois novices, tous se feront un plaisir de porter assistance à nos héros ainsi qu'aux soldats survivants de Mercal.

Si le groupe compte parmi ses membres un prêtre, il serait bienvenu s'il n'est pas en trop mauvais état, qu'il participe également aux premiers soins sur les réfugiés. Cela impressionnera favorablement le duc Armand et les autres habitants du château.

Rencontre avec le Duc:

Une fois arrivée au château, les personnages seront immédiatement conduits auprès du maître des lieux. Le duc Armand



est un homme de forte stature, ayant allégrement dépassé la cinquantaine d'années, connu pour être un grand homme d'état, et un terrible guerrier ayant accompli très jeune sa quête du Graal.

Si les personnages n'ont pas encore été soignés, le duc fera quérir sur le champ un des prêtres pour leur administrer des soins magiques.

Une fois les présentations effectuées, il demandera aux aventuriers de leur relater les événements de Mercial. Le duc se renseignera également sur le sort de Jean-luc de Mercial, et sera attristé à l'annonce de sa mort.

Un peu de repos avant la reprise des hostilités:

Nos aventuriers vont pouvoir se reposer quelques jours avant que les événements ne se déchainent de nouveau. Après leur entrevue avec le duc et ses conseillers, des éclaireurs ont été envoyés dans toutes les directions afin de trouver l'ennemi et si possible d'identifier leurs chefs.

Très peu d'entre eux reviendront mais les quelques survivants raconteront des visions hallucinées de hordes gigantesques de morts ambulants, de fantômes gémissants et de goules malades, le tout mené par un puissant chevalier à l'armure rouge sang, et un nécromancien malfaisant.

Sur les ordres du duc, les bibliothécaires et les archivistes se chargeront alors de faire des recherches dans les grimoires et livres du château à la recherche de renseignements sur l'ennemi.

Ils devront rapidement s'avouer vaincus, n'ayant trouvé que des bribes d'informations sur un ancien vampire ayant sévi dans la contrée peu de temps après les croisades contre les arabéens.

Qui est notre ennemi!!

Alors que toutes les possibilités de recherche ont échoué pour identifier l'ennemi, le doyen des bibliothécaires se souviendra que dans sa jeunesse son tuteur lui avait parlé d'un ancien maître du savoir, un membre du peuple des fées des bois, un elfe immortel, connu sous le nom du 'Maître des légendes' par les humains et qui résiderait dans la forêt de Chalons. Après quelques recherches, les bibliothécaires parviendront à découvrir le lieu de résidence supposé de cet érudit, les pics de Kurnous, une formation rocheuse caractéristique. Deux masses rocheuses s'élevant haut au dessus de la cime des plus hauts arbres.

Au vue de leurs faits d'arme précédent, la solution est vite trouvée et le duc décide de faire confiance aux personnages pour aller à la rencontre de cet elfe mystérieux et de lui demander des informations sur l'ennemi qui ravage ses terres.

Si les héros refusent d'aider les bretonniens, le duc fera quelques commentaires sur le manque d'honneur des personnages puis leur proposera la somme de 1500 pièces d'or, et un cheval de guerre bretonnien à ceux capable de les monter en échange de leur coopération jusqu'à l'élimination du vampire et de ses légions.

Pour la bonne

marche du scénario, nous considérerons que les joueurs acceptent l'offre et poursuivent la mission.

Voyage dans la forêt:

Le voyage jusqu'à la forêt de Chalons devrait se dérouler sans difficulté. Il faudra environ une journée et demie de voyage vers le nord à dos de cheval pour atteindre la lisière du bois. La forêt de Chalons est différente des autres grandes forêts de Bretagne, car elle est située sur les hauts plateaux qui s'étendent à l'ouest des massifs d'Orquemont. Des pitons de pierres balayés par les vents émergent partout des arbres nouveaux et le sol est percé d'innombrables cavernes et cours d'eau.

Une fois dans celui ci, laissez vos joueurs déambuler librement pendant une journée ou deux, vous pouvez les confronter à un petit groupe d'hommes bêtes ou d'orques si vous le désirez. Quelques jets de compétence en Survie ainsi qu'un test d'Orientation par journée passée dans les bois seraient les bienvenus pour réussir à repérer les fameux Pics. Le talent Sens de l'orientation permettra d'améliorer sensiblement les chances de réussite. Après avoir erré plus ou moins longtemps dans les bois, les aventuriers finiront par repérer l'anomalie géologique connue sous le nom de Pics de Kurnous. A partir de ce moment il leur faudra encore environ une journée pour les atteindre. Nos héros ne le savent pas encore, mais le Maître des légendes est déjà au courant de leur venue, en effet les animaux et notamment les oiseaux l'ont avisé de l'entrée d'étrangers sur son territoire.

Ceux des bois !!!

Cette rencontre est le test imaginé par le maître des légendes pour déterminer si les Pj sont des amis des elfes ou pas.

alors que vous cheminez tranquillement en direction des Pics de Kurnous, vous entendez soudain un hurlement strident suivi des échos d'une bataille. Trois personnes émergent du sous bois et déboulent sur le chemin en une mêlée confuse. Deux robustes brigands sont aux prises avec ce qui semble être un elfe des bois. Les brigands sont des humains, batis en force, ils portent plastron et bottes de cuir. Des épées sont passées à leur ceinture mais ils ne se servent que de leurs poings. Leur adversaire qui a de longs cheveux dorés et soyeux lutte comme un beau diable mais il a visiblement besoin d'aide.....'

Les brigands sont membre d'un petit groupe de pillards qui sévit en bordure des bois depuis de nombreuses années. Lorsqu'ils ont aperçu l'elfe dans la forêt ils ont aussitôt décidé de lui donner une bonne leçon. Les aventuriers n'ont plus qu'à défendre la veuve et l'orphelin une fois de plus. Dès qu'ils les aperçoivent, les brigands dégainent leurs épées et se jettent à l'assaut.

Une fois la menace éliminée, les aventuriers auront la chance de faire connaissance avec l'elfe qu'ils ont sauvé, si aucun d'entre eux ne parle la langue elfique, c'est cette dernière (et oui, il s'agit d'une femme!!!) qui s'exprimera dans leur langue. Elle se nomme Lil-Leathal Cheveux d'Or et se propose de leur servir de guide jusqu'à la demeure du maître des légendes en remerciement de l'avoir sauvée des brutes.

Le maître des légendes:

Le repaire du maître des légendes est un véritable nid d'aigle, situé sur la cime de l'un des deux Pics de Kurnous. Un escalier immense a été taillé à même la roche sur tout le pourtour du pic et mène dans des appartements luxueux aux murs lambrisés d'essences rares (après tout il reste un elfe des bois !!). On peut apercevoir par les nombreuses fenêtres l'océan d'émeraude de la forêt de Chalons qui s'étend à perte de vue.

Le maître des légendes, son nom elfique est Enryl Voix des Ombres, est un très vieil homme, à la peau grisâtre, comme un parchemin trop vieux. Ses longs cheveux blancs comme neige ajoutent encore à son apparence de sage. Vêtu d'une longue robe de soie brodée d'une myriade de feuilles dorées, il reçoit les aventuriers sobrement et écoute leurs doléances.

Sa réaction sera la suivante: si les Pj se sont portés au secours de Lil-Leathal il leur raconte l'histoire du Duc Rouge telle qu'elle est relatée en début de scénario.

S'ils n'ont pas aidé l'elfe contre les brigands il passera sous silence les véritables origines du vampire et sa filiation avec la famille régnant actuellement sur le duché d'Aquitaine. Si vous êtes un MJ conciliant, un test de Sociabilité à -20% permettra au personnage le plus charismatique d'obtenir ces informations

Une nouvelle mission:

Une fois sortis de leur entrevue avec le maître des légendes, nos héros maintenant au courant de la nature et de l'identité de leur ennemi vont pouvoir retourner faire leur rapport au duc Armand. Cependant tout n'est pas aussi simple et ils vont de nouveau être confrontés aux seides du vampire. Une rencontre avec une patrouille de zombies montés sur des loups funestes ferait parfaitement l'affaire.

Une fois de retour au château, les aventuriers auront droit à quelques jours d'un repos bien mérité, le temps que les bibliothécaires analysent toutes les informations recueillies auprès du maître des légendes.

Le duc les fera réveiller par un beau matin du début de l'hiver afin de leur confier une nouvelle mission d'importance. Ils devront cette fois-ci se rendre au nord-est près d'un lieu appelé le Lac Tranquille et demander de l'aide à la gardienne de la tour, dame Iselda, une puissante servante de la Dame du Lac.

Si les personnages ont été attentifs à l'histoire que leur a conté le vieux sage elfe, ils s'apercevront qu'au temps jadis, la gardienne de la tour avait joué un rôle primordial dans la défaite du Duc Rouge.

La tour de sorcellerie:

Le voyage jusqu'à la tour de sorcellerie ne devrait pas être de tout repos, les aventuriers traversent un paysage dévasté par les troupes du vampire, obligés de chevaucher à brides abattues le jour et de se cacher la nuit tandis que les patrouilles de loups funestes et de chauve-souris géantes quadrillent le territoire à la recherche d'espions. Lors de leur progression ils découvriront de nombreux villages détruits et envahis par des goules.

Après quelques jours les PJ finiront cependant par atteindre la tour de sorcellerie, construite aux abords d'un immense lac aux eaux limpides. Une petite armée de paysans menés par des paladins et des chevaliers du graal a établi ses quartiers aux alentours.

Ce site est bien particulier et agit comme un focus magique pour les sorciers. Construite jadis par les elfes, la tour est la conjonction d'anciennes lignes de force et agit comme une puissante source de magie brute, en terme de jeu les mages utilisant la magie près de la tour ne risquent pas d'amener la malédiction de Tzeentch sur eux. Le Lac Tranquille est lui un endroit sacré sous la protection de la Dame du Lac, et la présence divine renforce la volonté des êtres humains, ainsi les combattants n'effectuent jamais de test de peur ou de terreur tant qu'ils restent près des eaux.

Le vampire a confié à l'un de ses plus puissants serviteurs, une Banshee, la mission de raser la tour de sorcellerie et de polluer les eaux du lac sacré. Pour se faire il lui a adjoint des revenants montés, de rapides goules et un myriade de squelettes, de nombreuses chauve-souris précédant la horde.

Les personnages arriveront aux environs de la tour peu de temps avant l'arrivée de la Banshee et de ses troupes. Les aventuriers auront donc le temps d'expliquer la situation à la magicienne avant de lui demander de les suivre à la demande du Duc. Cependant un problème va se poser, en effet la gardienne de la tour ne souhaite pas quitter ses locaux avant que la banshee n'ait été éliminée, en effet la Dame du Lac lui a envoyé des visions prémonitoires de ce qui se passerait si elle souillait le Lac Tranquille de sa présence impie. Les Pj n'ont plus qu'à se préparer à éliminer un des lieutenants du vampire en combat singulier et l'occasion va vite leur en être donnée, car des hurlements lugubres et des appels aux armes résonnent bientôt d'au dehors de la tour.

Les morts vivants passent à l'attaque, décimant les troupes amassées près du Lac, la Banshee réduisant en poussière les chevaliers dans leurs armures grâce à ses hurlements démoniaques.

Pour les aider dans leur dangereuse mission, Dame Iselda lancera sur

les personnages un sortilège ancien, une version modifiée du sort contrôle des morts vivants qui empêchera le Banshee d'utiliser son hurlement mortel pendant les six premiers assauts du combat. Les Pj devront donc prendre un avantage décisif sur le monstre dans ce laps de temps sous peine de subir les effets de ses cris.

Le combat doit être le plus dramatique possible, il se déroule au milieu de la mêlée, les corps se heurtent, des combattants non protégés par les sorts d'Iselda tombent comme des mouches autour des personnages. A vous de rendre le tout sauvage et désespéré, jusqu'au coup final qui mettra fin à la non vie de la Banshee.

Après la bataille:

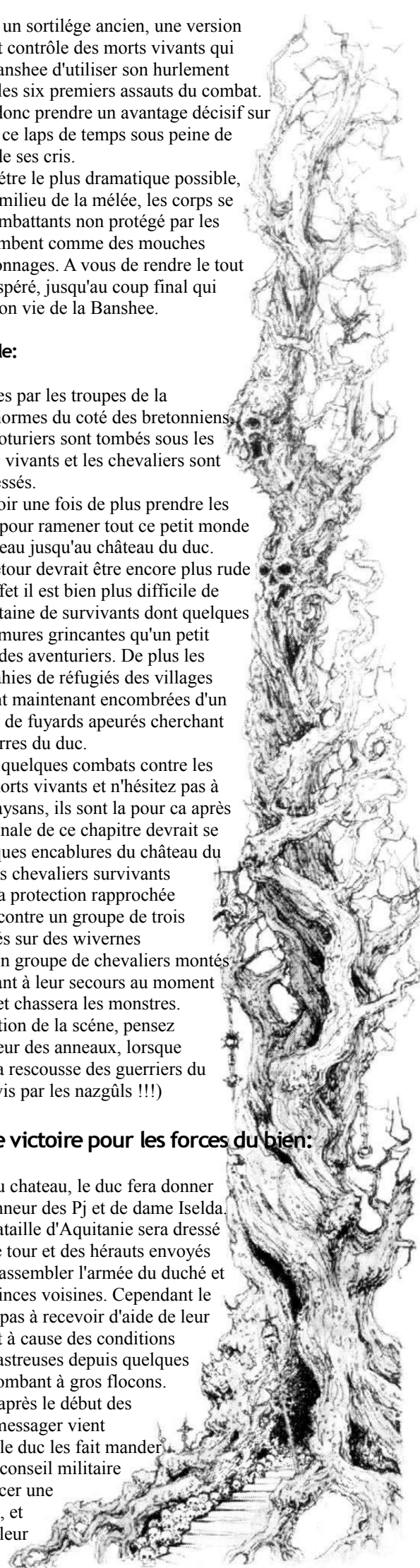
les pertes causées par les troupes de la Banshee sont énormes du côté des bretonniens. La plupart des roturiers sont tombés sous les coups des morts vivants et les chevaliers sont presque tous blessés.

Les Pj vont devoir une fois de plus prendre les choses en main pour ramener tout ce petit monde en un seul morceau jusqu'au château du duc. Le chemin de retour devrait être encore plus rude que l'aller, en effet il est bien plus difficile de cacher une vingtaine de survivants dont quelques chevaliers en armures grincantes qu'un petit groupe d'intrepides aventuriers. De plus les routes déjà envahies de réfugiés des villages frontaliers seront maintenant encombrées d'un véritable torrent de fuyards apeurés cherchant refuge sur les terres du duc.

Organisez donc quelques combats contre les patrouilles de morts vivants et n'hésitez pas à tuer quelques paysans, ils sont là pour ça après tout. La scène finale de ce chapitre devrait se dérouler à quelques encablures du château du duc. Les Pj et les chevaliers survivants devant assurer la protection rapprochée de dame Iselda contre un groupe de trois revenants montés sur des wivernes cadavériques. Un groupe de chevaliers montés sur pégases volant à leur secours au moment le plus critique et chassera les monstres. (pour la description de la scène, pensez au film le seigneur des anneaux, lorsque gandalf vole à la rescousse des guerriers du gondor poursuivis par les nazgûls !!!)

Une nouvelle victoire pour les forces du bien:

A leur arrivée au château, le duc fera donner une fête en l'honneur des Pj et de dame Iselda. L'étendard de bataille d'Aquitaine sera dressé sur la plus haute tour et des hérauts envoyés alentours pour rassembler l'armée du duché et avertir les provinces voisines. Cependant le duc ne s'attend pas à recevoir d'aide de leur part, notamment à cause des conditions climatiques désastreuses depuis quelques jours, la neige tombant à gros flocons. Quelques jours après le début des préparatifs, un messenger vient chercher les Pj, le duc les fait mener dans la salle du conseil militaire pour leur annoncer une grande nouvelle, et accessoirement leur confier une



nouvelle mission.

Une fois sur place, le duc leur présentera son fils, le Sir Richemont, revenant d'un pèlerinage à la capitale du royaume, Couronne.

Richemont est un jeune paladin, il est connu pour sa bravoure, voire sa témérité et reste invaincu en tournoi. Sa dévotion envers la Dame du Lac frôle le fanatisme et il pense que la terre de Bretonnie est sacrée et doit être défendue coûte que coûte contre les envahisseurs.

Le fils du duc annoncera à la cantonade avoir reçu une vision de la Dame du Lac lui donnant le moyen de ralentir l'avancée des morts vivants. Selon son rêve, aucun vampire ne peut traverser un cours d'eau sans emprunter un pont. Comme il n'y en a qu'un seul sur la rivière Morteseaux à des lieues à la ronde, sa destruction forcerait les morts vivants à faire un large détour vers l'ouest et donnerait ainsi plus de temps pour préparer les troupes.

Les sapeurs de Castel Aquin pourraient facilement détruire le pont et Sir Richemont se portera volontaire pour les protéger de tout ce tas d'os ambulants. Le duc armand ne pouvant se passer d'aucun de ses chevaliers pour accompagner son fils, il demandera aux Pj de l'aider dans sa mission et leur fera cadeau d'une arme magique tirée de son trésor personnel (Voir Epée Tonnante de Tjalvar, annexe n°2). Le commando partira tôt le lendemain matin chevauchant aussi vite qu'il le pourra pour détruire le pont avant l'arrivée des morts vivants.

Le pont du fleuve Morteseaux:

une mauvaise surprise attendra les Pj et Richemont une fois arrivés sur place, en effet le Chevalier de Suie, héraut et champion du Duc Rouge est déjà en position autour du pont attendant la venue de son maître.

Voici comment le fils du duc envisage les choses face à ce problème. Les Pj seront chargés de faire diversion en se rapprochant de la tente du Chevalier de Suie tandis que lui-même et les sapeurs se chargeront de poser les charges explosives sur les poteaux de soutènement du pont puis de le faire sauter.

L'approche et l'attaque:

Cette phase ne devrait pas poser trop de problèmes aux Pj, pour information la tente du Chevalier de Suie se trouve du bon côté du pont, ce qui évitera qu'il reçoive trop de renforts une fois le combat engagé et le pont détruit. Dans tous les cas n'hésitez pas à multiplier les jets basés sur les compétences de Discrétion, Déplacement silencieux et Dissimulation (le talent associé étant dans ce cas Camouflage Rural) et à demander à vos joueurs la façon dont ils sont vêtus pour ressembler un tant soit peu à des morts vivants (le talent Imitation ne fonctionne pas dans ce cas précis car basé sur la voix, et comme chacun le sait, un squelette ne parle plus !!) Il serait de bon ton que les Pj se mettent dans le pétrin et se fassent repérer par les sentinelles. Ils auront alors la désagréable surprise de voir surgir un immense chevalier en armure noire et carbonisée (d'ou

son nom!!!). A vous de gérer le combat contre ce formidable adversaire de façon épique, le guerrier déchu frappe autant sur ses propres soldats que sur les Pj dans sa folie meurtrière. Au plus fort du combat, faites exploser le pont, (et une bonne partie des troupes qui le traverse en même temps) une pluie de morceaux de cadavre tombe alors sur le champ de bataille tandis que Sir Richemont vient prêter main forte aux Pj pour achever le Chevalier de Suie avant de prendre la fuite avec les sapeurs survivants en se frayant un passage au milieu de l'ennemi.

La bataille finale:

De retour au Castel Aquin, les Pj et Richemont sont accueillis en héros, une grande fête est organisée en leur honneur et ils feraient bien d'en profiter car le duc et ses conseillers militaires ont décidé d'en finir avec le vampire et son bras droit, le maléfique Reynart. Le lieu de la bataille est déjà choisi, il s'agira comme des siècles auparavant de la Plaine de Ceren, au nord-est des terres du duc. Les légions du vampire arriveront sur les lieux trois jours après les exploits des Pj au pont traversant le fleuve morteseaux. L'état major est quant à lui installé dans un campement fortifié en haut d'une colline, tandis que le gros de son armée est déployé à sa base.

Les forces en présence:

L'armée du vampire est impressionnante: 5000 squelettes et autant de zombies attendent les ordres en poussant des plaintes à fendre l'âme; 2000 goules rongent leur frein en espérant bientôt pouvoir ronger les os de l'ennemi; une 100aine de revenants montés divisés en deux unités flanquent le tout et 5 géants morts vivants s'apprentent à écraser l'ennemi sous la puissance de leurs coups, le Duc Rouge siège quant à lui à l'intérieur de son carrosse noir. Du côté du duc, outre le duc lui-même, son fils et les Pj héros de toute une région, les forces du bien peuvent compter sur Dame Iselda, 30 chevaliers du Graal sans peur et bénis par la Dame du Lac, 150 paladins, frères d'armes de Sir Richemont, 1000 chevaliers du royaumes et environs 3000 hommes d'armes recrutés à la hâte parmi les réfugiés.

Gérer la bataille:

A l'aide des éléments fournis précédemment, vous allez pouvoir mettre en scène une bataille titanesque dans laquelle vos Pj vont s'illustrer brillamment et faire preuve de leur héroïsme coutumier. En effet tandis que les deux armées vont tenter de remplir leur objectif initial (c'est à dire s'entretuer!!), les aventuriers vont tenter d'accomplir des faits d'armes à même d'infléchir le cours des combats. Pour la gestion des mêlées, ne considérez que le combat des Pj sans tenir compte des affrontements alentours. N'oubliez cependant pas de leur décrire les événements importants qui se déroulent autour d'eux, la charge héroïque des Chevaliers du Graal contre les géants, les paladins se battant à un contre vingt contre les goules, etc...Au moment que vous jugerez opportun, c'est à dire après que les Pj aient éliminé quelques capitaines de l'armée adverse, faites surgir le combat final de ce scénario, au détour d'un des combats, les Pj tombent sur Sir Richemont faisant face au vampire, d'un côté son père mortellement blessé gisant sous le corps de son hippogriffe et de l'autre côté Reynart étant proprement coupé en deux. Nos héros n'ont plus qu'à aller prêter main forte au paladin et à éradiquer cette menace du royaume de Bretonnie ou mourir en essayant.

Le Duc est mort, vive le Duc:

Tandis que la clameur des derniers combats retentit dans l'air glacé, les familles commencent à venir chercher leurs morts pour offrir à ceux qui ont donné leur vie pour les protéger un dernier repos bien mérité. Mais c'est une nouvelle ère qui s'annonce sur les terres d'Aquitaine, et lorsque les pleurs se seront tariés, viendra le temps des réjouissances et de la reconstruction sous le règne du fils d'armand, Sir Richemont. Pour nos Pj une aventure se termine mais la suivante n'est jamais bien loin.....