



## L'appel du rubis

Par Baron.zéro



### Contexte:

Slyn était un mage sinistre mort il y a près de 1000 ans dans son laboratoire secret parmi les collines d'Aduin, situé au sud-ouest de la région de Rashémie. Slyn était un disciple dévoué du mal et du chaos. Il était fasciné par les morts et effectuait toujours ses expériences sur les corps des autres. De celles-ci naquit sa plus grande réalisation, la création du Rubis de Slyn. Cette pierre précieuse avait le pouvoir de relever les morts et d'animer leurs corps sans esprit par télépathie.

Cependant, le rubis avait une faiblesse qui causa finalement la mort de son créateur. Après avoir lancé un raid sur la ville désormais connue sous le nom de Ravendell avec une armée de morts-vivants, Slyn et ses forces rencontrèrent leur destin. La horde fut surprise par l'aube et toute l'armée de zombies tomba mollement sur le champ de bataille. Un archer elfe solitaire parmi les défenseurs tira alors une flèche empoisonnée en pleine poitrine de Slyn. Blessé, le nécromancien se téléporta dans son donjon où il agonisa avant de mourir, serrant sa création dans son poing.

Des siècles plus tard, un groupe d'aventuriers maléfiques a trouvé l'ancien artefact en fouillant le donjon de Slyn. Ils ont eu connaissance des pouvoirs de la pierre précieuse et ont lentement commencé à lever leur propre armée de morts-vivants. Les habitants de la région ont déjà signalé des disparitions et des tombes dérangées dans les cimetières.

Ce groupe maléfique a commencé à terroriser le petit village minier de Scarfall. Les joueurs entrent dans le village juste par hasard en passant dans la région.

### Arrivée à Scarfall:

Devant vous se trouve un petit village de maisons en pierre grossièrement construites nommé Scarfall. Scarfall est un hameau rattaché à la vaste commune connue sous le nom de Ravendell un peu plus loin vers l'est, la raison de son existence est l'exploitation minière. L'économie entière du village tourne autour de l'exploitation des collines d'Aduin. La principale ressource de la région est principalement le minerai de fer; cependant il arrive parfois que des minerais plus précieux et des gemmes soient découverts.

Tout semble être très calme pour cette heure de la journée, trop calme car les mineurs devraient être en train de revenir de leur journée de travail. Même les villageois sont peu nombreux dans les rues. Des glyphes et des symboles de Sol Invictus sont peints sur les portes, les murs et tous les endroits qui peuvent les supporter.

Les villageois qui s'approchent semblent être heureux de voir les aventuriers mais les avertissent que «le mal est en mouvement». S'ils se renseignent un peu plus, les joueurs apprendront que le village craint une force noire qui a visité leur communauté hier soir. Le cimetière a été profané, de nombreuses tombes ouvertes et des pierres tombales renversées. Un ivrogne au teint jaunâtre a juré qu'il avait vu son oncle Gerald passer devant lui, le seul problème est que Gerald est décédé deux semaines auparavant dans un accident minier.

La prêtresse locale a distribué des symboles de protections aux habitants et leur a demandé de peindre des glyphes sur leurs murs pour conjurer la présence

perverse. Il est à peu près deux heures avant le coucher du soleil et les personnages ont un peu de temps pour explorer le village et / ou se réapprovisionner avant de continuer à la section suivante.

Scarfall est un village basique, vous trouverez ci-dessous une brève description des bâtiments qui méritent une attention particulière. Des informations supplémentaires seront données aux joueurs plus tard dans l'aventure.

### Description du village de Scarfall:

**La Teigne Radiieuse** - Cette petite taverne n'est qu'un bar et n'a pas d'hébergement pour les voyageurs de passage. La teigne est dirigée par un homme chauve et costaud nommé Ludwig. Ludwig se battra si on le lui demande ou si son établissement est envahi.

**La Forge Bleue** - C'est une excellente forge spécialisée dans la fabrication des outils de la mine. Elle est dirigée par Hirn Marteau-sauvage un nain rond au tempérament colérique. Il prend ses affaires au sérieux et s'en prend à qui l'insulte. Hirn se joindra volontiers à la bataille pour Scarfall et voudra tester une nouvelle armure qu'il a faite récemment.

**Comptoir commercial de Scarfall** - Il s'agit d'un magasin général qui permet également à ses clients de troquer pour les marchandises si nécessaire. Pour preuve, un petit local se trouve à l'arrière du magasin avec divers animaux vivants qui ont été troqués par les habitants du hameau. Les équipements d'exploitation minière, d'alpinisme et de voyage sont toujours des produits très recherchés. Ce comptoir est exploité par un humain nommé Barrett et sa famille. Barrett est un lâche comme sa progéniture et ils ne seront d'aucune aide pour la défense de la communauté.

**Temple de Sol Invictus** - C'est un petit temple construit en pierre avec un seul clocher s'étendant vers les cieux. Ce temple de la loi est dirigé par Béatrice Argenton, la grande prêtresse locale. C'est une humaine mince dans la cinquantaine, avec de longs cheveux blonds striés de gris dont une épaisse tresse qui pend au-dessus de son épaule. Elle est vêtue d'une grande robe en étoffe orange et jaune qui lui donne l'impression de briller comme le soleil. Béatrice est assistée de quatre acolytes qui ont passé les dernières heures à mettre en place les glyphes et les protections autour du village. Les Acolytes portent des robes semblables à celles de Béatrice, mais pas aussi distinguées. Le temple offre des services de guérison et autres services magiques aux non-fidèles, moyennant des frais. Pour ceux qui adorent Sol Invictus, ces services sont gratuits. Béatrice ne quittera pas le temple car son seul but à Scarfall est de le préserver. Elle gardera deux Acolytes pour l'aider dans ses tâches. Cependant, elle enverra les deux autres avec les joueurs pour défendre les villageois.

**Cimetière** - Le cimetière est presque en ruine, avec des pierres tombales et des tombes éventrées. La plupart ont l'air d'avoir été ouvertes de l'intérieur. Très peu de tombes sont indemnes, mais un total de 32 ont été "dépouillées" des corps. Si l'enquête est approfondie, on remarque que toutes les tombes qui n'ont pas été profanées ont des glyphes et symboles gravés de diverses divinités.

Milice du village, (3 avec épées longues, 2 avec arcs)  
Voir profils de garde P 335 du bestiaire H&D

Nains ivres, (4)

Voir profils de guerrier tribal P 335 du bestiaire H&D

Ivre: Ces gars ont beaucoup bu, ils ne sont pas rapides, mais ils sont capables de frapper fort. Accordez leur un bonus de +2 aux dégâts.

### L'invasion impie:

Une heure après le coucher du soleil, le groupe d'aventuriers diaboliques assiègera la ville avec l'aide du rubis de Slyn et des zombies qu'ils ont réanimés grâce à son pouvoir. Leur plan est de tuer tous ceux qui résistent et de piller le village de ses richesses. Il appartient aux joueurs de sauver le village de leur plan diabolique. Cela nécessitera une réflexion rapide et une bonne stratégie défensive, ils ont la ville entière comme champ de bataille.

Certains villageois pourraient même être recrutés (en dehors de la milice du village) pour aider à sauver leurs maisons.

Des cris horribles vous alertent que quelque chose ne va pas. Juste au-delà des limites du village à la porte nord, un groupe massif de morts-vivants se rapproche de Scarfall. Certains semblent récemment décédés tandis que d'autres semblent être morts depuis longtemps. Des zombies, mêlés à une vingtaine de squelettes avancent vers le village. Leurs orbites (et les yeux de ceux qui les ont encore) ont une étrange lueur rouge. Un autre cri effroyable

vient alors de derrière vous. En vous retournant vous apercevez un autre grand rassemblement de morts-vivants qui se rapproche également. Soudain de l'intérieur de la Teigne Radieuse trébuchent quatre nains armés d'une pioche dans une main et d'une chope de bière dans l'autre. "Venez vermines damnées ! Vous osez déranger notre beuverie! Les enfers soient sur vous! »Crient-t-ils "Firble, je pense qu'ils sont déjà en enfers! », ajoute une autre voix. Mais le nommé Firble n'en a cure et les nains chargent en criant la masse de morts "À la bière !!!" De l'autre côté, cinq demi-elfes vêtus des habits traditionnels de la milice attaquent l'autre groupe en criant: «Pour tous les braves gens de Scarfall!». Chacun est armé d'une torche dans une main et de leur épée dans l'autre. Les gens commencent à s'enfermer dans leurs maisons ou à fuir vers le temple. De petites quantités de morts-vivants filtrent également de l'est et de l'ouest.

L'armée de morts-vivants est dirigée par un groupe de quatre aventuriers maléfiques qui attendent juste à l'extérieur du village, au nord. Ils attendent que tout semble perdu pour les défenseurs ou qu'ils voient une bonne opportunité d'attaquer. Les morts-vivants sont contrôlés par Pensa, le mage qui contrôle le rubis. Pensa est un mage dodu avec de longs cheveux et un visage horriblement marqué qui porte une robe violette et noire. Il a chargé l'armée des morts-vivants de tuer tous les êtres vivants qu'ils rencontrent jusqu'à ce que le village soit stérile. Avec Pensa se trouve Tagle un barbare venu du Chancre de Dientor. Il manie un grand marteau de guerre dont les têtes ont la forme d'un crâne humanoïde. Baba est un chaman à la peau sombre et mince qui ne porte rien du tout, sauf un petit pagne autour de la taille. Le chaman a plusieurs de ses membres percés d'anneaux et brandit un bâton d'os. Le dernier aventurier se nomme Ranaldo un petit homme aux cheveux roux et à la barbe courte. Ranaldo est un archer et est armé d'un long arc.

**Pensa, Magicien Humain niv 2**

**Tagle, Barbare Humain niv 1**

**Baba, chaman demi-orc mâle niv 1**

**Ranaldo, Guerrier Humain niv 1**

Le reste de l'aventure est déterminé par les actions (ou le manque d'actions) des joueurs. Le Mj doit laisser aux joueurs une marge de manœuvre et les récompenser pour les bonnes idées. La défense d'un village peut se faire de plusieurs manières différentes en fonction des capacités des joueurs. Une grande fête sera offerte en leur honneur s'ils réussissent et ils seront des héros à vie dans le village. Le moyen le plus efficace de mettre un terme à la menace reste d'éliminer Pensa ou de tenir jusqu'au lever du soleil.